Мумия

Вторая редакция

Конспективное изложение:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Грейм Дэвис и Джеймс Эстес
Разработчик: Роберт Хатч
Редактор: Тревор Чейз
Внутренние иллюстрации: Джон Кобб, Брайан Эвинг, Даррен Фрайдендалл, Фред Хупер, Алекс Шейкман
Арт-директор: Лоуренс Снелли
Дизайн книги: Кэти Маккаскилл
Креативный директор: Ричард Томас
Передняя обложка: Джон Кобб
Задняя обложка: Алекс Шейкман
Дизайн обложки: Кэти Маккаскилл

Глава первая:
Себайет

Я пишу это для того, чтобы помнить. Помнить обо всём, что с нами случилось. Я слишком давно получил бессмертие, чтобы не понимать, сколь ненадёжной и даже лживой бывает наша память.

В своём небольшом дневнике я постараюсь записать всё, что мне известно о Возрождённых - бессмертных людях, известных некоторым оккультистам под более приземлённым названием “мумии”. Наш путь начался задолго до современной истории - и хотя смертные мало что помнят о том далёком периоде, когда сам Тот передал в наши руки секрет вечной жизни, отзвуки наших подвигов и трагедий до сих пор слышны в мифах по всему миру.

Многие из нас родились в дельте Нила и называют своим отечеством Кем - страну, которую сегодня знают как *Египет*. Но среди нас есть и те, кто родился в Шумере, Греции, Риме и даже более отдалённых землях.

Не скрою, что даже нам самим мало что известно о первых днях - и даже веках! - нашей деятельности. Первое поколение Возрождённых, представленное всего двумя мумиями, отделяет от следующего приблизительно тысяча лет. Эти двое редко говорят о своей Первой жизни и иногда даже путаются в собственных историях. Иными словами, мы просто не можем сказать, какой была жизнь нашего тайного общества в самом начале.

О чём мы знаем наверняка - так это о существовании древнего документа, известного как “Рукописи Изиды”. Не думаю, что он написан рукой самой колдуньи: скорее всего, в его составлении принял участие целый культ - а ещё вероятнее, несколько его поколений. Но так или иначе, я думаю, в нём представлено достаточно фактов, чтобы мы могли получить общее впечатление о том древнем периоде, когда на земле появились первые Возрождённые.

Вот этот документ.

Рукописи Изиды

Меня называют Эсет. Меня называют Изидой. Меня называют Верет-Хекау и Мут-Нетжер, Матерью колдовства и богов.

Моего мужа зовут Осирис, или Вен-Нефер, что значит Прекрасноликий. Осирис всегда был подобен богу. Сильный, красивый и мудрый, он славился как один из лучших мужчин Кема. Именно он объединил царства нашей земли и стал первым владыкой обеих земель. Люди преклонялись перед Осирисом, и мы с гордостью смотрели в будущее, полные веры, что оно будет прекрасным.

Маат, Сет и Тифон

Своим благополучием Кем обязан народу, испокон веков почитавшему принцип Маат – закон гармонии во всём сущем. Увы, жизнь в спокойствии и умиротворении подходила не всем. Младший брат Осириса, Сет, завидовал моему мужу и втайне планировал сбросить его с заслуженного трона. Не питал он любви и к Маат, поскольку, обретя власть, он хотел начать праздную жизнь в пороке и увеселениях.

Узнав о заговоре, Осирис изгнал Сета и приказал ему не возвращаться. “*Больше никогда не увидишь ты солнца нашей земли*”, - сказал тогда он. О, как он ошибался!

Однажды в полнолуние к нам во дворец пришёл странник, назвавший себя Тифоном. Он был необычайно холодным человеком - и я говорю не только о его поведении в обществе, но и о самом его теле. Когда я коснулась кожи Тифона, мне показалось, будто я трогаю воду в ручье или мёртвый камень.

Мы впустили Тифона, поскольку знали, что по земле порой бродят боги в обличьях людей. Увы, Тифон оказался не богом, хотя мне и по сей день не известна его подлинная сущность.

На протяжении нескольких долгих ночей Тифон вёл беседы с моим супругом и братом Осирисом. Они запирали двери и никого не пускали к себе, обсуждая шёпотом неизвестные мне дела. Но что удивительнее всего, с наступлением рассвета Тифон пропадал из виду: я никогда не видела, чтобы он стоял под лучами солнца. С каждым разговором между Осирисом и Тифоном дух моего супруга тяжелел. Едва ли ему приходилось по душе то, что он узнавал от своего жуткого гостя.

Но худшее случилось в ту ночь, когда Тифон наконец покинул нас. Я пришла в комнату к своему супругу и обнаружила его на полу. Он едва дышал. Его тело казалось бледным и обескровленным.

В тот день ни один из лекарей не набрался духу пообещать мне, что мой супруг выживет. Но с наступлением темноты Осирис не только выздоровел, но и обрёл силу, которой от него не ожидала даже я. Раньше он был атлетом - теперь он обладал мощью десятка быков. Раньше он был оратором - но теперь его слова завораживали людей и заставляли их терять волю. Когда изумлённые лекари оставили нас одних, я дотронулась до руки супруга и к своему ужасу обнаружила, что он стал холоден, как Тифон.

Я чувствовала, как сама Маат - божественный принцип порядка - закричала от ужаса и перевернулась на небосклоне, лишив Кем гармонии и благополучия. Я пыталась узнать, что случилось с моим супругом, однако он стал молчалив и выходил из своих покоев лишь ночью.

Порой я слышала, как он приглашал к себе верных людей и давал им различные поручения. Я видела, что некоторые пили его кровь и становились сильнее. Кровь других он пил сам, превращая их в таких же чудовищ, которым его сделал Тифон.

Тот

Именно тогда в нашем доме появился Тот, которого мы тогда называли *Ночной красавец* и *Тихий мудрец*. Подобно Тифону, он источал незримую силу - однако если дух нашего прошлого гостя отталкивал и пугал, Тот излучал доброту и порядочность.

Он отказался идти к Осирису, сославшись на то, что владыка Кема наверняка слишком занят для скромного гостя. Вместо этого он попросил меня и мою сестру Нефтис (которая была женой Сета до его изгнания) отвести его в безлюдное место, где он смог бы поделиться с нами своей божественной мудростью. Тот сдержал обещание. Он обучил нас великим Хекау - магическим таинствам жизни и смерти.

Искусство смерти больше давалось моей сетре Нефтис: увидев это, я уделила всё своё внимание постижению загадок жизни.

Тот обучал нас месяц за месяцем, а когда увидел, что мы готовы практиковать магию сами, просто исчез. Увы, сразу после этого из изгнания возвратился Сет.

Сет-искуситель

О его возвращении мы узнали слишком поздно. В одну ночь к Осирису явился ремесленник, занимавшийся созданием саркофагов. Он попросил Осириса лечь в этот изящный гроб, чтобы увидеть, подходит ли тот моему супругу. Веря в свою новообретённую силу и не подозревая никакого подвоха, Осирис лёг в саркофаг, который подошёл ему в самый раз. В тот же момент из теней возник Сет, прятавшийся от нас под запретными чарами. Он произнёс неизвестные мне заклинания, запершие саркофаг и навеки запечатавшие моего мужа внутри.

Я бежала из дворца вместе со своим сыном Гором и сестрой Нефтис, однако даже того краткого мига, когда я видела Сета, было достаточно, чтобы понять: он стал слугой Апофиса. Что ещё хуже, в своей гордыне он считал, что не служит этому тёмному, разрушительному божеству, а лишь пользуется его магией в своих целях.

Думаю, Сету бы удалось нас настичь, если бы нам не помог крокодилий народ, которым тогда правил гордый вождь Себек, и кошачье племя, что называло себя Бубастис. Долгие ночи спустя мне удалось найти саркофаг с моим мужем, однако как только я его распахнула, передо мной вновь появился Сет со своими людьми. Прихвостни Сета схватили меня за руки, и прежде чем я сумела что-либо сделать, злодей изрубил тело моего мужа на части. Ужепотом я узнала, что он разбросал их по всему Кему. Неудивительно, что пески нашей древней родины, окроплённые кровью лучшего из своих сынов, до сих пор сохраняют такую сильную связь с миром мёртвых.

Сет бросил меня, сестру и сына в застенки, где подверг нас жестоким пыткам просто для своего удовольствия. Однажды он разошёлся настолько, что вырвал моему сыну глаз и забрал энергию его жизни: *ба*. Если бы не моя магия, мой сын бы скончался - но даже мои заклинания не могли вернуть ему настоящую силу. К счастью, среди подручных Сета оказался достойный человек, всё ещё помнящий нашу тихую жизнь с Осирисом. Пока Сет спал, этот человек освободил нас и отвёл в лачугу своего отца-земледельца по имени Месфа. Оттуда наш спаситель отправился назад к Сету, который уже обнаружил пропажу. Мы видели, как он погиб смертью героя, уводя своего проклятого повелителя подальшеот нашего пристанища.

Месфа позаботился о нас с сестрой, однако я знала, что никакой уход не поможет моему сыну вернуть свои силы. Без своего ба он не только не смог бы жить дальше, но и не сумел бы вознестись на Блаженные поля А'ару, куда отправляются все благочестивые мертвецы.

Воскрешение Осириса

К счастью, Тот не оставил нас. Где бы ни находилось его настоящее тело, он явился к нам в грёзах и рассказал, что у нас с сестрой достаточно сил, чтобы оживить моего супруга благодаря заклинаниям жизни и смерти. Пока мы с Нефтис

готовились к воскрешению, к нам начали приходить Дети Осириса – служители моего супруга, которых он наделил тёмной силой ещё до возвращения Сета.

Вместе нам удалось собрать почти все части тела моего мужа. Затем, сотворив заклинания жизни и смерти, мы заставили его сердце забиться вновь. Осирис не просто ожил: он вернулся к нам с удивительными историями о загробном мире, в котором он встретил Анубиса, которого мы тогда называли Анпу. Этот паромщик, перевозящий души мертвецов через призрачный океан, показал Осирису Блаженные поля А'ару.

Анубис многое рассказал Осирису, включая секрет победы над Зверем, что отравлял душу моего мужа. Теперь, вернувшись из недр Дуата в мир солнца и плоти, Осирис смог поделиться этими знаниями со своими последователями. Он сказал, что отныне будет бороться с той тьмой, которую несёт в наш мир Сет.

Произнеся эти слова, он издал зов, который услышали все враги Сета - в том числе крокодилий народ Себека и кошачье племя Бубастис.

Великое таинство

Благодаря своим знаниям Осирис предположил, что он может спасти нашего сына Гора, наделив его вечной жизнью. Однако для этого его ка должно было покинуть тело, как это уже сделало ба. Иными словами, он должен был умереть, прежде чем возродиться.

Ни я, ни Осирис не были убеждены в том, что мы сможем правильно провести все нужные ритуалы. Но к счастью для нас, Месфа - наш стареющий хозяин - сказал, что готов рискнуть ради Гора. Он мудро рассудил, что если мы не сможем оживить его, как собирались воскресить Гора, то мы будем доподлинно знать, что риск не оправдан.

С согласия Месфы мы отравили его смертоносным ядом. Как только его дух вышел из тела, мы с Нефтис провели все необходимые ритуалы. Вскоре дух Месфы вернулся назад. Отныне и вовеки веков нашего старого спасителя ждала вечная жизнь.

Обрадованные, мы принялись за проведение Великого таинства, на этот раз с целью оживить нашего сына. Однако на оживление Месфы ушёл почти весь день, и когда мы закончили ритуал оживления Гора, на дворе стояла глубокая ночь.

А с ночью пришёл и Сет.

Столкновение богов

Первой погибла моя сестра Нефтис. Сет вырвал ей сердце и, улыбаясь, сдавил его пальцами. Осирис бросился на него, и два брата начали свою вечную битву. Опомнившись, со своего места сорвались оборотни и Дети Осириса. Прихвостни Сета встретили их с оружием в руках, и дерущиеся стали постепенно отходить всё дальше от хижины Месфы. Эхо сражения разносилось на мили вокруг. В окрестных городах плакали дети и выли псы.

На моих глазах Сет убил Осириса во второй раз. Он уже замахнулся на меня, когда перед ним встал Гор во всей своей молодой красе. Наш ритуал сработал. Гор замахнулся кинжалом и вонзил его в пах своему дяде. Упав на пол, Сет поднял руку и показал сжатый в ней глаз, в котором всё ещё томилась душа Гора. Но прежде чем Сет смог что-либо сотворить с ним, мой сын вскинул руку с кинжалом

и воткнул его в свой украденный глаз. Хотя это освободило его ба, тело Гора ослабло, и Месфе пришлось подхватить его на руки.

Несмотря на полученное ранение, Сет быстро восстанавливал силы. Мы поняли, что пора бежать, и бросились прочь из дома. Позже мы узнали, что большинство наших союзников пали, однако ещё хуже досталось прихвостням Сета. Этот падший колдун сам убил последних выживших членов своего отряда, поскольку боялся, что они расскажут о его поражении. Об этом мне поведала одна из соратниц Бубастис, которая затем помогала нам обличать Сета по всему Кему.

Мы бежали в пустынные земли, которые позже назвали Синай. В те годы там обитали оборотни-шакалы, с которыми я успела сдружиться в одном из своих давних странствий и которые были предупреждены о нашем приходе Тотом. Убедившись, что мы с сыном оказались среди друзей, Месфа вернулся в свою потрёпанную хижину. Насколько мне известно, этот старейший среди Возрождённых до сих пор занимается земледелием, которое он так любил ещё в своей Первой жизни. Не думаю, что Сет знает о нём, а если и да, то едва ли ему есть дело до этого бессмертного земледельца.

После долгих мучений мой сын пошёл на поправку. Когда он выздоровел, я находилась в палатке со своими мудрыми друзьями, Молчаливыми странниками. Гор вошёл в палатку, прекрасный как никогда, и я подивилась тому, насколько он стал похож на отца.

Гор сказал, что он отомстит Сету - но не сейчас, а в будущем, когда у него будут могущественные воины. Он добавил, что отныне мы не должны относиться к этому как к личной мести. Нет, поскольку Сет служит тёмному богу Апофису, теперь мы воюем за всю нашу родину. Я лишь молча кивнула, отметив с потаённой радостью, что Гор умер мальчиком, но возродился мужчиной.

В последующие дни я собрала вокруг себя мудрых мужчин и женщин и обучила их магии - точно так же, как меня обучал Тот. Многие из них оказались в силах освоить только основы чародейского ремесла, однако некоторым посчастливилось *пробудиться* подобно мне и моей сестре Нефтис. Этим немногим я открыла секрет Великого таинства, которое иногда называют Заклятием жизни или Ритуалом возрождения. Отныне я могла не беспокоиться, что его забудут и что у Гора не будет достаточно соратников в этой долгой войне.

Теперь я уже стара. Прошло много лет с тех пор, как я приняла решение не взваливать на себя груз бессмертия подобно моему сыну Гору и его благодетелю Месфе. Я хочу спуститься в Дуат, к своей сестре Нефтис и мужу Осирису. Я не видела их уже слишком давно.

Надеюсь, Ра будет милостив и дарует моему сыну победу, с тем чтобы наша земля обрела свободу от яда, которым отравил её Сет.

Тема

В сердце этой игры лежит идея о роли памяти в нашей жизни. Попробуйте вспомнить то, что происходило с вами в последние десять лет. События смешиваются, детали расплываются, а отдельные инциденты и вовсе трактуются иначе, чем в тот момент, когда вы были их непосредственными участниками.

А теперь представьте, что вы способны вспоминать события вековой, если даже не тысячелетней давности. Говорят, мы живём в век информационной перенасыщенности, когда наш разум попросту не способен воспринимать всё, что мы узнаём из бесчисленных источников.

Мумии чувствуют эту перенасыщенность каждый день своей жизни. Они просто теряются в бесконечных уроках, которые преподносил им мир на протяжении сотен реинкарнаций. В конечном счёте они начинают утрачивать даже те воспоминания, которые что-то значили для них лично. Которые *делали их людьми*.

Именно в этом и заключается тема сеттинга. Каждый из персонажей ведёт непримиримую борьбу за понимание самого себя. Он хочет помнить, что ему дорого. Он хочет знать, что отличает его от других бессмертных созданий, бродящих по земле с той же божественной миссией, что и он сам.

Атмосфера

Большинство мумий служат воинами в грандиозном конфликте богов. Во многом они напоминают пешек - бесспорно, могущественных, но всё же *пешек,* - которые периодически возвращаются на ту доску, с которой их смела игра оппонента.

Однако жизнь мумии вовсе не сводится к выполнению непостижимых заданий, порученных им самим Гором (или другим божественным покровителем, как это происходит в случае с отдельными представителями их расы). Мумии всё ещё сохраняют человеческие интересы и мотивации. Они хотят получать удовольствие от своей жизни. Даже если им необходимо бродить по миру, разгадывать колдовские тайны и сокрушать врагов, они хотят чувствовать себя счастливыми.

Словарь

Аб: сердце, в египетской мифологии считавшееся местом обитания сознания, жизни, добра и зла. В загробном мире Анубис взвешивал именно сердце человека, кладя на вторую чашу весов перо Маат - Истины.

Аменти: цитадель египетских мертвецов, высящаяся посреди загробного мира.

Апофис: Великий Змей, грозящийся проглотить само Солнце. Многие оборотни, знакомые с египетской мифологией, отождествляют Апофиса с Вирмом.

Ба: часть многоликой души египтянина, отправлявшаяся в загробный мир после смерти. Для воскрешения мёртвого ба требовалось вернуть в тело.

Падшие мумии: мумии, служащие Апофису.

Запретная церемония: Ритуал возрождения, намеренно проведённый в искажённой форме для создания Падшей мумии.

Кабири: неегипетские мумии, созданные с помощью других вариантов Ритуала возрождения.

Кодекс Гора: свод законов, установленный Гором и ведущий к восстановлению Маат. Многие из египетских мумий считают его своим ключевым уставом.

Дуат: загробный мир.

Первая смерть: конец Первой жизни.

Первая жизнь: человеческая жизнь персонажа, прошедшая в Древнем Египте (реже - в других частях света).

Великое таинство: ритуал создания мумий, также известный как Ритуал возрождения и Заклятие жизни.

Ишмаилиты: мумии, отказавшиеся служить Гору и посвятившие свою вечную жизнь собственным интересам.

Хекау: египетская магия, сегодня известная исключительно мумиям.

Ка: часть многоликой души египтянина, остававшаяся в земном мире возле его гробницы для охраны материального тела - *хат*.

Кайбит: тень египтянина, тесно связанная с его ка. Мумия, окончательно потерявшая связь с человеческой жизнью, целиком поддаётся контролю со стороны тени.

Хат: обычное материальное тело.

Кем: Древний Египет.

Ху: сияние, исходящее от тела мумии и обычно доступное только зрению ясновидцев.

Известное имя: то имя, которым мумия пользовалась в своей Первой жизни. Как правило, в повседневной речи мумии называют друг друга именно этими именами.

Маат: вселенский баланс и порядок - по убеждению многих мумий, давно нарушенный.

Мумии: люди, способные возвращаться к жизни вскоре после смерти. Вопреки известному стереотипу, далеко не все мумии родились в Египте.

Возрождённые: самоназвание мумий.

Рен: истинное имя мумии, человека, предмета или другого явления. Знание истинного имени могло наделить опытного чародея практически безграничной властью над обладателем рен.

Себайет: историко-религиозные учения Возрождённых, описывающие, откуда они произошли и к чему им надлежит стремиться.

Сехем: жизненная сила, которую некоторые современные мумии уподобляют китайскому *ци*.

Шемзу-херу: “Последователи Гора”. Египетские мумии, служащие Гору и соблюдающие его Кодекс.

Саху: духовное тело, которое невозможно уничтожить. Во многом соответствует понятию души из более современных религий.

Истинная смерть: окончательная гибель мумии, после которой она уже не способна воскреснуть.

Истинное имя: рен.

Новое имя: современный псевдоним, которым мумия пользуется для отвода глаз смертных.

Визирь: самый влиятельный Возрождённый в крупной географической области. Задачей Визиря считается координация действий Шемзу-херу, находящихся на вверенной ему территории.

Осирианская лига

Прошло не менее тысячи лет, прежде чем люди, унаследовавшие Ритуал возрождения от Изиды, решили провести его вновь. Однако не следует полагать, что за это время ничего не случилось. О, совсем наоборот: всё это время Гор заключал союзы и составлял планы для борьбы с Сетом, наглядно демонстрируя окружающим, сколь терпелив может быть бессмертный.

Одними из самых надёжных соратников Гора были и остаются Молчаливые странники, хотя многим из них приходится биться и на других фронтах, о которых нам, Возрождённым, практически ничего не известно.

Долгое время союзниками оставались и оборотни Моколé, однако после кончины их благородного вождя Себека они стали не так охотно откликаться на зов. Кошачий народ продолжил помогать Гору, однако многие его представители сами поддались искушению Апофиса и переметнулись на сторону Сета.

Другим разочарованием стали Дети Осириса, которые посвятили себя поиску личного искупления вместо спасения мира от гнёта Апофиса.

В одном из своих многолетних странствий Гор встретил созданий, которые называли себя *эшу*. Они рассказывали ему о мирах, недоступных разуму и пониманию самого Гора, и были способны на чудеса, которым даже у него не было объяснения. Позже Гор сумел привлечь некоторых из них на свою сторону, и они проявили себя как достойные соратники в борьбе с Сетом.

Но единственными неизменными союзниками Гора оставались смертные члены Культа Изиды, передававшие знание Великого таинства из поколения в поколение. Далеко не все из них были магами или даже воинами: хватало и простых землепашцев, и писарей, и жрецов. Тем не менее, каждый из них был готов отдать свою жизнь по первому слову Гора - и большинство готовы сделать это даже сейчас, спустя тысячи лет после зарождения культа.

Джихад

Не знаю, когда наш покровитель впервые узнал о вампирах, однако в одном из столетий Гор решил поставить точку в поисках злодея Тифона. К своему ужасу, он вышел на целую расу кровососущих созданий, ведущих тайную войну по всему миру. Гор, который всё это время полагал, что для победы над Апофисом ему будет достаточно остановить Сета в Египте, обнаружил, что силы тьмы растлевают разум людей и в куда более отдалённых точках земного шара.

Тогда Гор удвоил силы по установлению связей с новыми соратниками и объявил вампирам свой Джихад: войну, целью которой стало уничтожение всей ночной расы Сородичей.

Шемзу-херу

Столетиями ситуация продолжала развиваться в одном направлении. Гор строил тайные культы союзников, пока Сет подчинял одного египетского правителя за

другим, искушая их властью и превращая в безвольных пешек. Тогда же культисты Гора дали ему прозвище Искуситель.

В конечном счёте Сет развязал войну между царствами, стараясь рассеять культы Гора по всему свету. К несчастью, в эти годы силы покинули Гора, и он вернулся в загробный мир. Когда он снова открыл глаза, мир изменился. Египет снова был единым государством, и правил им мудрый царь Менес. Несмотря на благоприятную политическую обстановку, культы самого Гора значительно поредели. Оборотни воевали друг с другом, а Дети Осириса действовали поодиночке.

Гор понял, что больше не может координировать эту борьбу в одиночку. Ему понадобятся другие бессмертные. Он собрал остатки Культа Изиды и повелел найти лучших людей Египта: воинов, лидеров, мыслителей и других достойных граждан, которые не бросят тень на Осириса, обретя бессмертие.

Поначалу он создал только троих Возрождённых, поскольку не был уверен, что сотворение целого воинства вечноживущих людей не сыграет на руку Сету. В конце концов, многие из его союзников среди людей-кошек уже поддались искушению Сета. Что будет, если к силам Апофиса примкнут бессмертные?

Однако спустя ещё пятьсот лет культы союзников Гора начали сами утрачивать прежнее единство. Многие из них просто уже не помнили, за кого они борются и чем Сет угрожает Египту. Тогда Гор понял, что ему нужно обрести ещё больше союзников, которые будут помнить значение своей миссии на протяжении множества человеческих поколений. Даже тогда он рискнул создать меньше двух дюжин вечных служителей, однако они были поистине лучшими из лучших. С гордостью могу сказать, что одним из них посчастливилось стать и мне.

Так зародились Последователи Гора: *Шемзу-херу*.

Нескончаемая война

За несколько следующих веков мы достигли немалых успехов. Хотя Сет и подчинил себе многие правящие династии, теперь, когда у Гора было уже достаточно помощников, мы могли взращивать свои семьи правителей и выстраивать сложные политические системы. Безусловно, власть регулярно выскальзывала из наших рук - Египет то набирал силу, то ослабевал, во многом напоминая Нил, - однако теперь уже никто не мог утверждать, будто наша страна находится исключительно в руках Сета.

Мало-помалу мы продолжали создавать новых бессмертных соратников, хотя вместе с тем от нас начали уходить и некоторые из хороших друзей, которые просто слишком устали от вечной борьбы. Безусловно, все мы начинали чувствовать скуку уже спустя пару столетий службы, однако большинство не находили это достаточным основанием для её прекращения. Но исключения были - и с годами они встречались всё чаще.

Первого из подобных отступников звали Ишмаил. Он не просто отказался служить Гору, но и назвал его самого тираном, подобным Сету. За эти слова он был изгнан, однако за ним последовали и его друзья. Сегодня любых отступников Шемзу-херу называют *Ишмаилитами* - в честь первого, кто осмелился пойти против воли Гора.

Великое таинство

Долгое время кандидатов на получение вечной жизни отбирал сам Гор при поддержке лидеров Культа Изиды. Со временем он доверил эту задачу верховным жрецам, что - по мнению некоторых мумий - не могло не отразиться на качестве кандидатов. Справедливо или нет, многие из Возрождённых, выбранных лично Гором, относятся к более молодым мумиям как к отребью.

Встречались и те, кого воскрешали помимо их воли. Дело в том, что Ритуал возрождения не утрачивает своей силы до тех пор, пока тело потенциальной мумии не остынет. Некоторые жрецы даже поддерживали температуру тела своих избранников на протяжении всего ритуала, считая, что это повысит шансы на их воскрешение. Тем не менее, иногда даже самое тщательное соблюдение всех тонкостей ритуала не давало желаемого результата. В таких случаях кандидат оставался мёртв. Возможно, его душа просто слишком далеко отошла от тела. Возможно, Анубис забрал его на Блаженные поля А'ару. Кто знает?

Увы, иногда Апофис специально находит такие тела - наполненные энергией Великого таинства, но так и не оживлённые, - для того чтобы вселить в них одного из своих тёмных духов. Хотя это и не превращает покойника в бессмертную мумию, оживший мертвец примыкает к целому сонму других служителей зла. Иногда с подобными существами приходится иметь дело даже не Возрождённым, а оборотням и другим обитателям Мира Тьмы.

Кабири

В начале шестого века до так называемой “нашей эры” один Возрождённый по имени Кабирус заявил, что сам Тот явился к нему и открыл ему тайну Заклятия жизни. Несмотря на скептическое отношение других Возрождённых к подобному заявлению, вскоре Кабирус составил рукопись, в которой он подробно изложил технику проведения ритуала. Затем он передал эту рукопись культу греческих магов, которые попытались воспроизвести ритуал. К ужасу Гора, Заклятие жизни сработало.

Хотя Гор запретил использование этой рукописи, греческие оккультисты успели составить несколько копий, которые затем распространились по всему миру. Считается, что Гор уничтожил последний экземпляр рукописи в пятнадцатом веке. Но к этому моменту по земле ходило уже больше дюжины *Кабири* - мумий, созданных за пределами Культа Изиды и названных так в честь еретика, некогда передавшего Заклинание жизни в чужие руки.

Падшие мумии

После эллинизации Египта Культу Изиды стало всё труднее находить новых кандидатов на вступление в его ряды - не говоря уже о тех, кто был бы достаточно предан египетской культуре, чтобы их можно было бы сделать верными слугами Гора. Культ начал увядать, и число людей, знающих Ритуал возрождения, стало опасно сокращаться.

Отчаявшись найти достойного кандидата среди египетских оккультистов, один из тогдашних жрецов по имени Никос был вынужден передать знание ритуала фактически первому магу, которого он повстречал. Безусловно, перед этим он постарался удостовериться, что маг будет верно служить идеалам Изиды и Гора. Увы, магу удалось его одурачить, поскольку в действительности он был преданным слугой Сета.

Узнав секрет воскрешения, он заколол жреца, а затем организовал нападение на остатки Культа Изиды. Все смертные члены культа были убиты. Чего не знал этот маг, имя которого ныне уже забыто, так это того, что он не запомнил несколько важных шагов в проведении ритуала. Когда он явился к Сету и предложил наделить бессмертием его ближайших помощников, Сет указал ему на семь своих лучших последователей: пятерых мужчин и двух женщин.

Маг приказал помощникам ритуально заколоть этих избранников и обмотать их льняными бинтами. Затем он вернул их души обратно в тела. Пробудились они уже монстрами.

Искажённый Ритуал возрождения - позже получивший название Запретной церемонии - сделал их слугами самого Апофиса. Отныне они уже не были воинами Сета - нет, они служили куда более грозной и тёмной силе. Безусловно, их цели во многом соответствовали желаниям Сета, и даже сегодня они иногда выступают на его стороне. Однако Сет больше не вправе командовать ими. Некоторые из Возрождённых даже считают их большей угрозой, чем сам Искуситель. Сет манипулирует человечеством в своих целях, в то время как эти семеро ненавидят и презирают саму жизнь.

Что касается мага, создавшего так называемых Падших мумий, то Сет заточил его в подземелье и подвергал ужасающим наказаниям. В конечном счёте один из Возрождённых узнал его истинное имя и попросту вычеркнул его из земной действительности.

Говорят, что Сет всё ещё помнит секрет проведения ритуала, однако не думаю, что он захочет его повторять.

Армия тьмы

Так с кем конкретно сражаются Возрождённые? На этот вопрос нет единого ответа. Многие из них ведут непримиримую войну с Сетом – Патриархом одного из тринадцати кланов вампиров, который стремится захватить власть над всем человечеством (хотя в первую очередь – над Египтом). Служащий ему клан Сородичей часто выступает против Возрождённых и по личным причинам, поскольку мумии вмешиваются в дела Последователей Сета чаще, чем в ночную жизнь других каинитов.

Вместе с тем, многие мумии не считают Сета главным противником человечества. Они указывают на то, что Сет и сам выступает лишь в роли *служителя* Апофиса. Такие мумии вступают в более масштабную войну, иногда даже заключая союзы с созданиями, считающими имя Апофис всего лишь прозвищем Вирма.

Наконец, злая судьба нередко сталкивает Возрождённых с их искажёнными отражениями в лице Падших мумий, исполняющих волю Апофиса и способных возвращаться из мёртвых гораздо чаще, чем хотелось бы слугам Гора.

Диаспора

Вскоре после создания Падших мумий Сет погрузился в длительный торпор - своего рода сон, который время от времени одолевает даже самых могущественных каинитов. Любопытно, что именно в это время проснулся Гор, который покинул землю несколько столетий назад.

Гор увидел, что Египет теперь принадлежит чужеземцам, не последнюю роль среди которых играют римские Сородичи, именующие себя Вентру. Что ещё удивительнее, преданные служители рассказали ему, что по миру распространяется новая религия, основатель которой погиб и воскрес подобно самому Гору. И хотя Гор знал множество религиозных мифов о умерших и воскресших богах, только христианству удалось заручиться поддержкой тысяч, а затем даже сотен тысяч последователей в самых разных географических регионах.

Только тогда – во втором столетии “нашей эры” – Гор осознал, насколько сильно он сосредоточился на защите Египта. Он понял, что истину о угрозе Апофиса необходимо распространить по всему миру подобно слову Христову. Впервые за долгое время Гор призвал нас в свой дом, который на тот момент находился в Александрии, и объявил начало Великой Диаспоры.

Он сказал:

– Наша родина больше не принадлежит народу Египта, но и враги наши встречаются не только на этой земле. Мы враждуем не с одним Сетом: нам предстоит борьба с Апофисом, а его слуги рыщут по всему свету.

Египет пал, но его сломило не римское иго. Он пал в тот момент, когда мой отец Осирис принял проклятие Каина. До тех пор пока жив хоть один служитель Апофиса, нам будет не по силам восстановить вселенский порядок Маат. Так идите же! Идите в другие земли и готовьтесь к войне.

Все сорок два Возрождённых, собравшихся тогда перед ним, слушали его речь, затаив дыхание. Подобно своему отцу, Гор отличался редким ораторским даром - и безусловно, в его словах была мудрость. Но что поразило нас больше всего, под конец своей речи он добавил, что отныне не будет гневаться на тех, кто его оставит. Каждый из нас волен покинуть его. Он не станет принуждать нас к служению. Единственное, чего он не простит никогда - это измена Маат.

Гор заявил, что знает, как сильно в некоторых из нас искушение договориться с Апофисом и получить личную выгоду за своё предательство. Таких изменников Гор обещал наказывать лично.

Несмотря на призыв покинуть Египет, сам он остался в краях своего рождения. Многие Возрождённые последовали его примеру, признав мудрость его решения о начале Диаспоры, но не пожелав уходить в незнакомые земли. Верный своему слову, Гор не стал ни наказывать их, ни переубеждать. Кроме того, многие говорили мне, будто Гор всегда верил в великую роль своей родины в этой войне. Возможно, когда наступит последняя битва с Апофисом, она развернётся в песках Египта - там же, где некогда начался раздор двух братьев.

После начала Диаспоры Гор возродил Культ Изиды, однако не стал раскрывать его членам секрет Великого таинства. Семи Падших мумий было достаточно, чтобы Гор больше не желал возлагать ответственность за хранение тайны жизни и смерти на плечи обычных людей.

Прошло уже много веков с тех пор, как я покинул родные земли вместе с другими соратниками, однако только в последнее время я начинаю видеть знамения наступающих перемен. Не только Шемзу-херу, но и сотни других оккультистов по всему миру говорят о близящемся конце света.

Иногда я даже слышу, что этот конец давно наступил - и мы просто его не заметили. В такие минуты я вспоминаю всех, кого знаю: своих братьев и сестёр, уроженцев Кема и других стран, которые боролись со мной плечом к плечу ещё на заре современной истории. Многие из них устали. Некоторые больше не верят в мудрость нашего покровителя.

Я вспоминаю их и задаюсь вопросом: готовы ли мы к решающей битве? Что если мы дрогнем в последний момент? И что если правы те, кто озвучивает эту ужасающую идею: *Апофис уже победил*?

Глава вторая:
Мир Возрождённых

Возрождённых можно уверенно назвать самыми многочисленными из мумий, встречающихся в Мире Тьмы - однако это вовсе не означает, что ваш персонаж принадлежит именно к ним. За долгие тысячелетия существования мумий эти создания сталкивались с китайскими, греческими, ацтекскими и другими мумиями, получившими дар вечной жизни из рук колдунов, не имеющих ничего общего с Культом Изиды.

Имеет смысл ещё раз отметить, что последователи Гора, именующие себя Шемзу-херу, встречаются несколько чаще других бессмертных созданий. Если вам нужны жёсткие критерии, отличающие их от любых других мумий, то сосредоточьтесь на этих трёх:

• Шемзу-херу обладают полноценной культурой служения Гору. Они передают друг другу "Рукописи Изиды" и другие историко-религиозные тексты, составляющие так называемый Себайет – комплекс учений Гора. Большинство других разновидностей мумий попросту не имеют централизованных уставов и философий, которые могли бы сплотить их для достижения общей цели.

• Последователи Гора получили бессмертие благодаря Великому таинству, также известному как Ритуал возрождения и Заклятие жизни. Другие мумии чаще всего обретают вечную жизнь благодаря искажённым вариантам этого же ритуала.

• Служители Гора следуют Кодексу, который призывает их к соблюдению простых, но обязательных правил, составленных лично их покровителем. Вот правила этого Кодекса:

I. Я – Гор, ваш Отец и Первый Среди Возрождённых. Вы всегда должны подчиняться моему слову.

II. Сражайтесь с прихвостнями Апофиса во всех их обличьях и во все времена, поскольку они нарушают природный баланс Маат.

III. Не вступайте в союзы с Проклятыми, ибо они тоже дети Апофиса.

IV. Помните, что Маат роднит вас со своими соратниками: пусть никто из Шемзу-херу не откажет другому в помощи.

V. Не позволяйте смертным узнать о нашем существовании и тем более - не позволяйте им и поклоняться вам, ибо время богов миновало.

VI. Не пытайтесь создать себе подобных.

Некоторые из этих правил требуют комментария. Прежде всего, под "Проклятыми" Гор подразумевает вампиров, также известных как каиниты или Сородичи. Исключением из этого правила всегда оставались Дети Осириса, ищущие спасения от своего жуткого голода.

Пятое правило создано Гором в первую очередь потому, что он понимал, сколь силён будет соблазн Возрождённых объявить себя повелителями человечества. Мумии созданы для борьбы с Апофисом, даже если многие из них борются непосредственно с его служителем Сетом. Они не должны отвлекаться на управление смертными, тем более что это может сделать их самих уязвимыми к соблазнам Апофиса.

Кроме того, призывая своих последователей скрывать от людей факт своего существования, Гор старается избежать ситуации, в которой смертные оккультисты сами начнут искать вечной жизни. Миру хватило семи Падших мумий, не говоря о десятках Кабири и других бессмертных существ, иногда встающих на пути Возрождённых. Если Великое таинство попадёт в руки Арканума, Орфического круга или другой крупной организации оккультистов, в рядах Апофиса может появиться солидное пополнение.

Что касается последнего правила, то оно удивляет многих Шемзу-херу, даже если они доверяют мудрости Гора. Раньше он не допускал явных ошибок, и очевидно, что он не стал бы отводить часть Кодекса для этого правила, если бы не был уверен в его справедливости. Однако Гор не торопится объяснять, почему он не хочет пополнять свою армию новыми служителями. В любом случае, сегодня он считается единственным хранителем Заклятия жизни, а потому нарушить это правило даже при всём желании было бы затруднительно.

Стоит заметить, что существует и иная точка зрения на законы Гора. Например, многие из Возрождённых, даже продолжающих служить Гору (не говоря уже об Ишмаилитах) напоминают своим соратникам, что в действительности Гор - не первый из Возрождённых. Первым был и предположительно остаётся простой египетский земледелец Месфа, рискнувший своей душой ради проверки Заклятия жизни. Объявляя себя "Отцом и первым из Возрождённых", Гор по меньшей мере грешит против истины - а в глазах некоторых, даже приписывает себе чужие заслуги.

С другой стороны, второй закон (“Сражайтесь с прихвостнями Апофиса...”) находит отклик даже у многих Ишмаилитов. Мало кому из мумий хоть сколько-нибудь по душе та зараза, которую распространяют по миру Апофис и его горделивый служитель Сет. Безусловно, многие из отступников не собираются следовать непосредственно *закону* Гора - однако они живут в соответствии с ним по собственной воле.

Третий закон, призывающий не вступать в союз с Проклятыми, игнорируется едва ли не чаще, чем выполняется. Многие Возрождённые видят в Сородичах жертв, а не преступников. Более того, некоторые из них нисколько не отличаются от Детей Осириса, если не говорить о том, что им просто не посчастливилось оказаться в рядах духовных потомков этого египтянина. Наконец, Сородичи могут оказать мумиям ощутимую помощь в борьбе с Апофисом или хотя бы с Последователями Сета, цели которых не разделяет абсолютное большинство каинитов. Увы, Гор считает врагами всех “Проклятых” без исключения, с неохотой признавая лишь право на существование Детей Осириса.

Закон, призывающий мумий скрываться от смертных, обычно соблюдают даже Кабири. Никому не хочется, чтобы за ним охотились целые коллективы мистиков, убеждённых в том, что они наткнулись на источник бессмертия. Что касается самообожествления и попыток править людьми, то даже Кабири и Ишмаилиты редко пытаются стать владыками смертных. И речь идёт даже не об опасности привлечь внимание слуг Апофиса. Дело в том, что большинству мумий власть - как и многие другие блага - надоедают спустя какие-то несколько сотен лет. Даже обретя её в тот или иной момент времени, многие из Возрождённых в конечном счёте срываются с места и сосредотачиваются на другой, более личностной

деятельности. По всей видимости, единственным, кого власть не утомляет даже спустя несколько тысячелетий, до сих пор остаётся Гор.

Последнее правило вызывает больше всего возмущения среди отступников и еретиков, однако более проницательные (или преданные) служители Гора часто выдвигают одну пугающую гипотезу. Возможно, Гор запрещает мумиям создавать других бессмертных по той причине, что такие создания нарушают естественный цикл жизни и смерти. А поскольку этот цикл служит одной из важных частей космического баланса, *возможно*, само существование мумий подпитывает Апофиса и вредит Маат.

Виды бессмертных

Шемзу-херу

Последователи Гора получили бессмертие несколько тысячелетий назад - хотя, как уже говорилось выше, это произошло не в один день и даже не в одну эпоху. Во втором столетии нашей эры Гор объявил, что больше не собирается создавать новых мумий. Хотя после этого в мире появился далеко не один Возрождённый, Гор отказывался признавать этих мумий своими духовными наследниками. Даже сегодня он относится к ним в лучшем случае как к чужеземным соседям, с существованием которых ему приходится мириться.

Будучи самыми многочисленными из Возрождённых, Шемзу-херу отличаются и некоторой заносчивостью. Они считают себя древнейшими среди бессмертных и порой даже открыто называют себя посланниками богов.

Не все среди Шемзу-херу исполняют каждый приказ своего повелителя, однако всех их объединяет искреннее желание восстановить природный порядок и защитить человечество от Апофиса.

Организация: Шемзу-херу объединены только общей культурой, Кодексом Гора и чрезвычайно простой иерархией, отдалённо напоминающей пирамиду. Наверху этой пирамиды находится Гор. Ему напрямую служат несколько визирей - уважаемых мумий, каждый из которых отвечает за свой географический регион (наподобие Австралии, Мексики, Египта и так далее). Визирям (которых иногда называют по-египетски: *джат*) подчиняются все Возрождённые, находящиеся в доверенном им регионе.

Считается, что всего в мире существует сорок два Возрождённых, не считая самого Гора.

Стереотипы

Кабири: Они не заслужили своего дара, но, к счастью, они встречаются слишком редко, чтобы создавать нам проблемы.

Дети Апофиса: Семь наших главных проклятий. Постарайтесь узнать их истинные имена как можно скорее.

Ишмаилиты: Предатели и беглецы, повернувшиеся спиной к тому, кто наделил смыслом их существование.

Другие: Мы встречали бессмертных, которые получили дар вечной жизни из неизвестных источников. До тех пор, пока они не встают у нас на пути, лучше

будет оставить их в покое. Но если мы выясним, что они служат Апофису, наш гнев будет поистине страшен.

Кабири

Созданные украденным вариантом Великого таинства, эти мумии редко объединяются для достижения общих целей. В отличие от Шемзу-херу, они не обладают единой культурой или законами. Многие из них наслаждаются вечной жизнью. Другие находят себе не менее грандиозные цели, чем Шемзу-херу, но вынуждены преследовать их в одиночку.

Хотя Гор утверждает, что он уничтожил последнюю рукопись с изложением Великого таинства ещё в пятнадцатом веке, с тех пор в мире появилось несколько новых Кабири. Одним из них оказался сэр Уинтроп Мюррей, бывший агент Арканума.

Шемзу-херу заверяют, что в мире существует немногим более дюжины этих созданий, однако секрет заключается в том, что они просто не знают, как часто смертные колдуны или даже сами Кабири использовали украденный ритуал для создания новых мумий.

Организация: Кабири практически лишены единой организации, хотя многие из них поддерживают хотя бы самые отдалённые связи друг с другом в целях обмена важными сведениями.

Стереотипы

Дети Апофиса: Безумие во плоти. Одно их существование объясняет, зачем миру нужны Шемзу-херу. С другой стороны, если бы не Шемзу-херу, едва ли бы эти создания появились на свет.

Ишмаилиты: Эти странники и вольнодумцы живут ради собственных интересов - во многом подобно нам. К сожалению, им приходится иметь дело с презрением своим бывших соратников.

Шемзу-херу: Наши предки. Считают нас слабыми и безнадёжными, но до сих пор говорят о языческих божествах и пляшут под дудку одноглазого безумца.

Другие: В их глазах отражается мудрость целых эпох. Когда-нибудь мы узнаем, что подарило бессмертие этим древним созданиям.

Дети Апофиса
(“Падшие мумии”)

Хотя другие мумии считают Детей Апофиса воплощениями разрушительного начала, сами Падшие мумии полагают, что они - одни из немногих разумных созданий на всей земле. Они не “поддались искушению зла”: они просто воспринимают мир как он есть. Жизнь слишком несовершенна, чтобы её спасать. Мир сломан и искажён. Его необходимо уничтожить, чтобы затем на его руинах выстроить новое, совершенное бытие.

Организация: Семеро Падших мумий представлены Туту (Тем, кто озлоблен вдвойне), Хемхемти (Ревуном), Амамом (Пожирателем), Квету (Злодейкой), Хау-хрой (Тем, чьё лицо смотрит внутрь), Саатет-той (Той, что бросает на землю тень) и Харебуту (Тем, кто вчетверо злее демонов). Дети Апофиса действуют поодиночке, хотя каждого из них могут сопровождать целые сонмы злых духов, Последователей Сета или смертных мистиков.

Как и другие мумии, Дети Апофиса были созданы из лучших представителей египетского общества: воинов, писарей, лидеров и других ярких личностей. Правда, они немного моложе большинства Возрождённых, поскольку тайна Заклятия жизни попала в руки Сета лишь в первом веке до нашей эры.

Стереотипы

Кабири: Дети. Пусукай играют во что хотят - лишь не путались под ногами у взрослых.

Ишмаилиты: Им хватило мудрости отвернуться от Гора. Странно, что они не примкнули к нам.

Шемзу-херу: Последователи бессильного демагога, верящие в давно умерших богов и цепляющиеся за мир, который попросту отжил своё.

Другие: Кто не с нами, тот против нас.

Ишмаилиты

Ишмаил был первым из Возрождённых, кому хватило духу выступить против Гора и даже открыто назвать его тираном. Хотя позже многие Возрождённые обвиняли его в неблагодарности, до своего отступничества Ишмаил успел провести на службе у Гора долгих пять столетий. По мнению самого Ишмаиля, он хорошо отплатил Гору за свою вечную жизнь.

Вскоре за Ишмаилом потянулись и другие отступники. Особенно их число возросло после начала Диаспоры, когда мумии перестали работать единой группой и рассеялись по всему свету. Считается, что чаще всего отступниками становятся мумии, созданные из числа неегипетских граждан во времена эллинизации и романизации Египта. Например, римские или греческие отступники часто попросту возвращались в свои родные края - иногда даже не считая, что они по-настоящему бросили свою службу. Многие из них продолжают сражаться с Апофисом и помогать своим прежним соратникам: просто они не хотят придерживаться законов Гора и называть своим “покровителем” деспота, целью которого - в их глазах - всегда оставалась обычная месть за отца.

Организация: Хотя Ишмаилитов сплачивает сам факт их отступничества, большинство из них занимаются собственными делами, встречаясь с другими мятежниками только время от времени. Некоторые из них обретают власть среди смертных и налаживают более тесные связи с другими Ишмаилитами. Другие ведут отшельнический образ жизни, порой даже не видясь с другими мумиями на протяжении целых эпох.

Стереотипы

Кабири: Такие же гордые изгнанники, как и мы. Цените их, но и не забывайте требовать от них уважения. Пусть они помнят, что наши корни куда древнее.

Дети Апофиса: Опасные и безумные твари. Не выступайте против них сами. Лучше стравите их с Шемзу-херу.

Шемзу-херу: Почему они так любят повторять, что Гор - первый из Возрождённых? Первой мумией был земледелец: это написано в их священном писании. Он не борется с Сетом. Он живёт ради себя. Когда они наконец прозреют?

Другие: Большинство из них скованы культурными рамками не меньше, чем Шемзу-херу.

Другие

Несмотря на всю свою мудрость, Шемзу-херу редко соглашаются поступиться своей гордыней и признать, что в мире встречаются куда более древние мумии, чем они или их покровитель.

Устоявшееся название “Другие” следует считать всего лишь удобным обозначением: поскольку каждая их разновидность обладает собственными уникальными целями и историей происхождения, большинство из них попросту не имеют ничего общего друг с другом. Это только в глазах служителей Гора ацтекские, азиатские, ближневосточные и многие другие мумии принадлежат к общей мистической категории. Друг для друга она всегда оставались такими же незнакомцами или даже врагами, какими Кабири стали для Шемзу-херу.

Стереотипы

Кабири: Молодые. Глупые. Но удивительно похожие на нас.

Дети Апофиса: Несчастные и истерзанные чудовища. Если бы не действия Гора, мир никогда не столкнулся бы с этими жертвами тёмных сил.

Ишмаилиты: Они начали видеть истину. Нельзя тратить дар вечной жизни на глупую месть.

Шемзу-херу: Кто этот Гор, называющий себя первым из Возрождённых? Я родился и умер ещё до того, как он появился на свет. Я ходил по залам Шибальбы за тысячу лет до того, как Гор повидал свой Дуат. Что касается его последователей, то они могли бы достичь немалых высот, если бы отказались от подчинения своему заблудшему повелителю.

Глава третья:
Протагонисты

К началу игры большинство персонажей провели на земле уже тысячи лет. Даже если они не всегда занимались активной деятельностью, они обладают куда большим опытом, чем представители других сеттингов Мира Тьмы. По этой причине в начале игры вы получите больше способностей, чем большинство стартовых персонажей в других играх этой вселенной.

Кроме того, учтите, что мумии хорошо представляют, кто они и зачем были созданы. Если вампиры могут прожить века, не имея чёткого понимания своих корней или пытаясь найти хоть какой-то смысл в своей вечной жизни, мумии знают, в чём состоит их задача - даже если они сами поставили её перед собой.

Памятка для создания персонажа

Шаг первый: Концепция

• Кто вы - или лучше спросить, кем вы стали после обретения вечной жизни?

• Определитесь со своим Истинным, Известным и Новым именем (см. словарь в начале первой главы).

• Если необходимо, укажите год своего рождения. Большинство Шемзу-херу были созданы между четвёртым веком до нашей эры и вторым веком н.э., однако, возможно, ваш персонаж родился раньше или позже. Кроме того, как уже говорилось ранее, вы можете даже не входить в число Шемзу-херу.

• Опишите внешность своего персонажа. Как правило, персонаж выглядит так же, как в последние дни до своей Первой смерти. Ритуал возрождения навсегда останавливает старение протагониста, а потому даже тысячи лет спустя он будет выглядеть ровно на столько, сколько он успел прожить в своём человеческом воплощении.

• Чем вы занимались в своей Первой жизни?

• Если хотите, определите для себя Натуру и Маску. Они будут действовать так же, как и в более ранних сеттингах Мира Тьмы. Тем не менее, этот шаг полностью необязателен.

Шаг второй:
Общие характеристики

• Распределите очки Атрибутов по трём категориям. Приоритетная группа получает 7 очков, вторичная 5 и третья - всего 3. Как обычно, все Атрибуты получают по одному пункту бесплатно.

• Распределите очки способностей. Для первой группы отводится 20 очков. Вторая получает 15. Третьей достаётся лишь 10 очков.

Шаг третий:
Уникальные характеристики

• Распределите три уровня между любыми Хекау по своему выбору. Кроме того, припишите один бесплатный уровень Некромантии.

• Вы получаете шесть очков Дополнений. Большинство из них известны по другим сеттингам Мира Тьмы, однако некоторые доступны лишь Возрождённым. Подробнее они будут описаны ниже.

• Распределите семь очков между тремя Добродетелями: Памятью, Радостью и Принципиальностью. Каждая из них получает по одному пункту бесплатно.

Шаг четвёртый:
Последние штрихи

• Вы получаете 30 свободных очков, которые можете распределить между любыми характеристиками по своему усмотрению. Стоимость развития характеристик за свободные очки указана ниже.

• Воля мумий равна Принципиальности + Радости

• Человечность равна Принципиальности + Памяти

• Сехем в начале игры равен 3

• Ка равен 5

• Ба определяется броском одного дайса.

• При желании вы можете приобрести Преимущества, Недостатки и заклинания. Все они будут описаны далее в этой и следующей главе.

Род занятий

Хотя это необязательно, вы можете определиться с родом занятий, которому ваш персонаж посвятил свою Первую жизнь. Прежде всего, это может помочь вам в отыгрыше своей роли: уличная проститутка, получившая бессмертие вопреки всем тяготам жизни, будет обладать совершенно иным взглядом на мир, чем фараон, который с самого начала считал себя выше других людей.

Во-вторых, Рассказчик сможет использовать ваш род занятий для создания интересных флэшбеков или воспоминаний, связанных с вашей Первой жизнью. И наконец, знание вашей профессии может помочь вам в распределении Атрибутов, способностей и других важных характеристик.

Вот только самый общий перечень занятий, которым посвящали свою жизнь древние египтяне. Не следует и говорить, что полный список профессий был бы несоизмеримо больше.

• **Архитектор:** многие архитекторы создают великие монументы, которые служат туристическими достопримечательностями спустя тысячи лет после своего создания. Другие используют свои знания для планировки тайных сооружений, инфраструктур и гробниц, которые могут сослужить добрую службу Шемзу-херу.

• **Художник:** Египет стал одной из первых цивилизаций, в которых люди могли зарабатывать себе на жизнь, просто создавая прекрасные произведения искусства.

• **Убийца:** одна из древнейших профессий на свете - к тому же, навыки убийцы всегда пригодятся в войне богов.

• **Бедняк:** говорят, если человек сумел прожить год на улице, можно не сомневаться, что он переживёт всех остальных. Стоит ли удивляться, что в конце своего пути ваш персонаж стал бессмертным?

• **Ремесленник:** считается, что египетские ремесленники первыми принялись за обработку бронзы и меди.

• **Куртизанка:** известные своим мастерством не только в постели, но и в музыке, дипломатии и других социальных сферах, куртизанки обладали не меньшей репутацией при дворе, чем гейши будут обладать среди знатных японцев спустя тысячелетия после увядания египетской цивилизации.

• **Дворянин:** фараон правил не один - кто-то должен был управлять отдельными сферами деятельности и разделять с ним тяготы власти (иногда даже против его божественной воли).

• **Лекарь:** недаром Египет считается одной из колыбелей современной медицины.

• **Бальзамировщик:** учитывая, что мумификация занимала семьдесят дней, бальзамировщики редко оставались без дела.

• **Развлекатель:** изображения акробатов, певцов и танцоров до сих пор украшают гробницы по всему Египту.

• **Земледелец:** Египет достиг процветания благодаря Нилу, и именно земледельцы из года в год выходили на берега великой реки, выращивая здоровую пищу для своей древней цивилизации.

• **Рыбак:** опять же, без преувеличений можно сказать, что именно Нил кормил весь Египет на протяжении долгих тысячелетий.

• **Полководец:** в каком-то смысле Египет был одной из первых мировых сверхдержав, и как любой сверхдержаве, ему требовались талантливые военачальники.

• **Губернатор:** также известные как номархи, губернаторы присматривали за определёнными областями Египта. Многие из них начинали свою карьеру в качестве писарей. Тем не менее, встречались и военные губернаторы, которые получали власть в награду за верную службу на том или ином фронте.

• **Рабочий:** вопреки сложившимся представлениям, пирамиды, дворцы и гробницы строили не только рабы. Большинство из них возводили руки обычных свободных тружеников.

• **Торговец:** купцы Египта - одни из немногих знатных людей, получавших свои усыпальницы наряду с фараонами.

• **Волшебник:** Египет по праву считается одной из колыбелей алхимии и других видов магического искусства.

• **Плакальщик:** как бы чуждо это ни звучало в конце двадцатого века, ни одни похороны не считались в Египте достойными, если плачущим родственникам не помогала целая толпа профессиональных плакальщиков, провожающих усопшего в недра Дуата.

• **Фараон:** пожалуй, самая известная должность Египта - что в третьем тысячелетии до нашей эры, что в конце XX века.

• **Жрец:** в некоторых случаях жрец достигал даже большей власти, чем сам фараон.

• **Мореход:** считается, что египетские ладьи доходили даже до берегов Чёрного моря - не говоря уже о Финикии, греческих островах и Риме.

• **Писарь:** одна из важнейших гражданских должностей в государстве. Обучение письму занимало долгие месяцы, если даже не годы, однако многие считали должность писаря первым шагом в долгой политической карьере.

• **Слуга/раб:** вопреки современным стереотипам, египтяне пользовались рабским трудом гораздо реже, чем принято изображать в кинофильмах. Большинство граждан -включая самого фараона - доверяли слежение за порядком в своих домах профессиональным свободным слугам.

• **Солдат:** многие воины бились копешами (изогнутыми мечами, отдалённо напоминающими серпы) или копями. В эпоху Нового Царства активно использовались стрелки на боевых колесницах. Кроме того, многие воины шли на морскую службу, где они защищали торговые корабли от пиратов.

• **Вор:** ещё одна из древнейших профессий мира.

• **Расхититель гробниц:** к тому моменту, когда европейцы начали вскрывать египетские усыпальницы, многие из них уже были разграблены. По всей видимости, египтяне занимались расхищением гробниц ещё до нашей эры, влекомые жаждой наживы или простым отчаянием: например, при правлении Птолемеев безработица в стране была так высока, что для некоторых людей похищение древних сокровищ могло стать единственным способом выживания.

Распределение свободных очков

Атрибут	текущий уровень x4
Способность	3 очка за первый уровень, затем текущий уровень x2
Воля	текущий уровень
Добродетель	текущий уровень
Сехем	10
Ба	приобретение за очки опыта недоступно
Ка	текущий уровень
Хекау	5 очков за первый уровень, затем текущий уровень x5

Развитие характеристик за очки опыта

Атрибут	текущий уровень x4
Способность	3 очка за первый уровень, затем текущий уровень x2
Воля	текущий уровень
Добродетель	текущий уровень
Сехем	1 за уровень
Ба	приобретение за очки опыта недоступно
Ка	текущий уровень
Магический Навык	7 очков за первый уровень, затем текущий уровень x5
Новое заклинание	стоимость равна уровню сложности заклинания

Обратите внимание, что мумии не способны приобретать Дополнения и развивать Человечность за очки опыта (то есть уже после создания персонажа). Эти характеристики изменяются только в ходе игры.

Натура и Маска

При желании вы можете выбрать себе Натуру и Маску. Рассказчик вправе открыть или закрыть вам доступ к характеристикам из других книг Мира Тьмы. Ниже представлены четыре уникальных Натуры и Маски, известные только мумиям.

• **Мумия поневоле:** Вы не хотели становиться бессмертным, но выбор сделали за вас. Ваши навыки оказались слишком ценны для Гора - или другой группы мумий, которой вы служите. Теперь вы отчаянно хотите вернуться к нормальной жизни. Когда вы находите своё место в мире, ваша Натура меняется на любую другую по вашему выбору, а ваш показатель Воли навсегда вырастает на +1 уровень.

• **Притворщик:** Вы получаете временное очко Воли, когда справляетесь с затруднительной ситуацией, не открывая другим секрета своей настоящей природы.

• **Искатель славы:** Добавьте временное очко Воли в том случае, если другой персонаж впервые узнаёт о вашей бессмертной сущности.

• **Скиталец:** Вы получаете временное очко Воли, когда завершаете свои дела и отправляетесь в другое место, даже не пытаясь оставить какие-либо связи с текущей локацией.

Новое Познание:
Космология

Вы знаете, что земная действительность - не единственный мир во вселенной.

• Вы кое-что слышали о других измерениях наподобие Умбры.

•• Когда вам рассказывают о других мирах, обычно вы можете отличить факты от вымысла.

••• Вы многое знаете об одном-двух местах Умбры.

•••• Вы отлично разбираетесь в тонкостях жизни в других измерениях.

••••• Вы знаете Умбру как родной дом.

Новый Навык:
Танатология

Вы многое знаете о жизни после смерти - как и о том, чего *не следует* ждать от загробного мира.

• Гот

•• Жутковатый чудак из библиотеки

••• Профессор философии

•••• Духовный наставник

••••• Хранитель истины

Новые Дополнения
Таинственность

Непостижимым образом любые сведения об истинном возрасте персонажа меняются, искажаются или попросту исчезают. Уровень этой способности служит штрафом к количеству дайсов, которые получает на руки персонаж, пытающийся узнать истину о природе мумии.

Артефакт

Персонаж получает в своё распоряжение один из древнеегипетских артефактов. Уровень этого Дополнения определяет приблизительное могущество артефакта.

Дневник

Мумии помнят далеко не всё, что им довелось пережить в том или ином воплощении. По этой причине многие из них заводят дневник, в котором они записывают все самые важные сведения о своей текущей жизни.

Когда Рассказчик объявляет проверку Памяти, персонаж, обладающий этим Дополнением, может сделать бросок на Дневник со сложностью 7. Полученные успехи затем добавляются к проверке Памяти.

Кроме того, дневник может использоваться в сюжетных целях: например, заглянув в него уже после начала истории, он может обнаружить, что уже сталкивался с текущим противником в одном из более ранних воплощений.

Гробница

Несмотря на своё название, Гробница может принять любую форму, от древней пещеры до комнаты в современном музее. Каждый уровень этого Дополнения либо открывает вам доступ к ещё одной небольшой гробнице, либо повышает качество уже существующей. Например, пятый уровень Гробницы может означать как обладание полноценной египетской пирамидой, так и владение пятью личными помещениями в различных зданиях по всему миру.

Человечность

Человечность мумий работает так же, как у вампиров. Для простоты используйте те же правила, которые были представлены в книгах по **Vampire: the Masquerade**. Разумеется, некоторые эффекты наподобие “длительности пробуждения в дневное время” попросту не играют роли в случае с Возрождёнными.

Новые Преимущества

Лёгкий сон (от • до •••)

Ритуал возрождения увеличивает скорость, с которой ваш персонаж восполняет силы во время сна. На первом уровне вам достаточно четырёх часов, чтобы выспаться. Второй уровень сокращает это время до двух часов. На третьем уровне вы попросту не нуждаетесь во сне, хотя неспособность заснуть закрывает вам доступ в мир грёз.

Завораживающий голос (•••)

Вы получаете +2 дайса к любым проверкам, в которых может помочь ваш мягкий, чарующий голос.

Предвидение (••••)

Сквозь вас говорит сам Ра - или другой бог, которому вы поклоняетесь. Время от времени Рассказчик будет описывать видения, в которых вашему Возрождённому

открывается будущее. Вы не можете активировать такие видения сами: Ра найдёт вас, когда это понадобится ему самому.

Ясный взор (•••••)

Ритуал возрождения наделил вас способностью видеть истинное обличье любых явлений. Когда вы сталкиваетесь с человеком, предметом или чудовищем, находящимся под магической маскировкой (например, Дисциплиной Сородича), вы автоматически проходите проверку Восприятия + Бдительности. Рассказчик делает бросок трёх дайсов + уровня маскирующей способности. Если вы получаете больше успехов, вы не поддаётесь этой иллюзии.

Новые Недостатки

Отторжение фауны (•)

Любые взаимодействия с животными получают штраф -2. Трудно объяснить, чем вызван этот эффект. Возможно, от вашего персонажа исходит особенно сильный дух загробного мира - а может быть, животных отпугивает сила самого Заклятия жизни.

Анахронизм (••)

При взаимодействии с современной техникой вам необходимо пройти проверку Интеллекта. В случае успеха вы не испытываете затруднений с её использованием. Однако если бросок окачнивается неудачей, проверка на использование техники получает штраф, равный суммарному числу неудачно выпавших дайсов.

Флэшбеки (•••)

Время от времени вас настигают воспоминания о прошлом. Возможно, вы принимаете современного человека за своего родственника, умершего тысячи лет назад. Иногда вы можете принимать статуи за людей или просто “выпадать” из реальности, вспоминая целые сцены из своей долгой жизни.

Технофобия (••••)

Использование любых устройств, работающих на пару, электричестве или двигателях внутреннего сгорания, получает штраф -2. Вы просто не доверяете современной технике - причём “современными” вы считаете любые устройства, возникшие в последние полтора-два столетия.

Разложение (от ••• до •••••)

К тому моменту, когда вас начали оживлять, вы были мертвы уже несколько дней. В зависимости от уровня этого Недостатка, любые Социальные взаимодействия со смертными проходят с увеличенной сложностью (+1 на третьем уровне этого Недостатка, +2 на четвёртом и +3 на пятом). При желании вы можете объединить этот Недостаток с любым другим наподобие отсутствующей конечности или слепоты.

Память

Её лицо показалось мне странно знакомым. Но почему? Может быть, я любил её в своей Первой жизни? Или она прошла Ритуал возрождения, как и я? Может быть, я её с кем-то спутал? Давай же. Вспоминай!

Проверки Памяти требуются в ситуациях, в которых персонаж может решить определённую проблему, просто вспомнив то, что он уже узнал в одном из предыдущих земных воплощений. Как правило, Рассказчик назначает такую проверку лишь в важных сюжетных моментах и стрессовых ситуациях.

Сложность такой проверки чаще всего равна 6. Провал означает, что персонажа захлёстывают ненужные воспоминания, и он замыкается в себе до окончания сцены. Полный провал влечёт за собой появление психического отклонения.

Примеры отклонений: Амнезия, Антипатия (ненависть ко всему, что напоминает о мучительном прошлом), Регрессия (иррациональная попытка вернуться ко своей Первой жизни), Смена личности (в ходе которой персонаж начинает считать себя другим человеком).

Радость

Этот мир полон машин. Они постоянно шумят, гудят и ревут, словно одержимые злыми духами. Возможно, в некоторых из них действительно кроется нечто большее, чем привыкли думать современные люди. Даже если и нет, этот мир кажется полной противоположностью гладкому и размеренному Египту, который я до сих пор вспоминаю по вечерам. Стоит ли мне вернуться в свою гробницу? Хватит ли мне духу шагнуть вперёд и раствориться в этом безумном мире, чтобы узнать, какие наслаждения он готов предложить бессмертному?

Система Радости строится на простом контрасте между знакомым и незнакомым. Её проверки требуются каждый раз, когда персонаж узнаёт что-то совершенно новое (“Это называется Интернет”) или видит, насколько мир изменился за время его отсутствия (“Это СПИД. Мы ещё не нашли лекарства”).

Сложность такой проверки чаще всего равна 6. Провал означает, что персонажа охватывает смятение, и он замыкается в себе до окончания сцены. Полный провал влечёт за собой появление психического отклонения.

Примеры отклонений: Депрессия, Кататония, Суицидальные мысли (тот факт, что персонаж не может по-настоящему умереть, не только не облегчает, но и усугубляет его эмоциональное состояние), Одержимость, Мстительность, Зависимость (например, попытка заглушить наркотиками своё чувство потерянности в современном мире).

Принципиальность

Археологи собираются извлечь тела моих родителей из гробницы и выставить их на всеобщее обозрение. Может быть, с разрешения властей их даже вскроют. Я могу опередить их и спрятать тела в другом месте, где они будут покоиться до скончания времён. Однако для этого мне придётся войти в их гробницу. Возможно, мне даже придётся убить одного-двух смертных охранников - у которых, в отличие от меня, нет шанса воскреснуть. Моя религия запрещает вторгаться в дом мёртвых и проливать кровь живых, но моё сердце хочет спасти родных от позора. Что же мне делать?

Проверки Принципиальности требуются только в чрезвычайных условиях, когда персонаж сталкивается с трудным нравственным выбором. В случае провала герой утрачивает по очку Человечности и Принципиальности. Полный провал влечёт за собой появление психического отклонения.

Примеры отклонений: Раскаяние, Затворничество, Самообман, Ложная радость, Ненависть к себе.

Бессмертие

Ритуал возрождения тесно связан с духовной энергией, которую египтяне называли *ба*. С игромеханической точки зрения Ба выступает в роли полноценной характеристики, которую персонажи могут расходовать для достижения различных оккультных эффектов. В то же самое время, за каждое десятилетие, проведённое в мире людей, мумия утрачивает по очку Ба.

Мумии, ведущие нарочито распущенный и гедонистический образ жизни, действуют вопреки интересам Маат и утрачивают Ба гораздо быстрее. По усмотрению Рассказчика, срок жизни таких Возрождённых может сократиться до двух-трёх лет за каждый уровень Ба.

В то же время, мумии, действующие мудро и осмотрительно, поддерживают принципы космического порядка и могут прожить до тридцати лет за каждый уровень Ба.

Если персонаж получает достаточно повреждений, чтобы впасть в беспомощное состояние (*incapacitated*), игрок делает бросок на текущий уровень Ба со сложностью 6. В случае провала герой утрачивает очко Ба, но выживает. В случае полного провала ранение отделяет его *ба* от *хат*, и дух персонажа отправляется в загробный мир. Даже если персонаж выживает, получение новых ранений рискует его убить.

Исцеление

Несмотря на своё бессмертие и магические способности, технически Возрождённые представляют собой просто вечноживущих людей. Хотя некоторые заклинания позволяют им ускорить выздоровление, по умолчанию они избавляются от повреждений по тем же правилам, что и обычные люди.

Воскрешение

После смерти дух мумии попадает в загробный мир, известный Шемзу-херу как Дуат. Подробнее путешествие мумии в этом загадочном мире описано в Пятой главе. Тем не менее, сразу можно сказать, что в ходе своих загробных скитаний мумия получает возможность набрать дополнительные очки Ба.

Для возвращения в тело персонажу требуется набрать по одному очку Ба за каждый уровень Здоровья (обычно семь). Кроме того, он должен накопить столько Ба, сколько ему необходимо для новой жизни. Теоретически персонаж может вернуться в тело всего с одним очком Ба, однако в большинстве случаев это будет означать, что герой проживёт не более десяти лет и не сможет прибегать к отдельным видам Хекау.

Наконец, в отличие от героев других игр Мира Тьмы, мумии обладают пятью дополнительными ячейками рядом со шкалой Здоровья. Игрок заполняет эти

ячейки в том случае, если перед смертью его персонаж получил особенно жуткие повреждения. За каждую серьёзную травму игрок должен закрасить одну из таких ячеек. Например, если герою отрубили голову, а затем оторвали конечности, Рассказчик может потребовать от игрока закрасить сразу несколько подобных ячеек.

Эти ячейки не предоставляют мумии дополнительных очков Здоровья, однако за каждую закрашенную ячейку персонаж также должен набрать по очку Ба.

Трудности новой жизни

В момент воскрешения персонаж проходит по одной проверке Радости и Памяти. Провал означает понижение соответствующей характеристики на один уровень. Полный провал означает, что герой приступает к своей новой жизни с новым психическим отклонением.

Кроме того, игрок должен сравнить уровни своих Способностей с текущим уровнем Памяти. За каждую Способность, превышающую его Память, он делает по одному броску на Память со сложностью 6. В случае провала значение Способности падает до уровня, равного Памяти. Каждый успех позволяет сохранить по одному уровню Способности.

Например, если Память мумии равна трём, а Оккультизм – пяти, герою понадобятся два успеха, чтобы не потерять ни одного очка Оккультизма. Если проверка Памяти даст ему только один успех, Оккультизм сократится до четвёртого уровня. В случае провала эта Способность и вовсе будет равняться трём.

Истинная смерть

Некоторые Возрождённые говорят, что в мире встречаются существа, способные убить мумию окончательно и бесповоротно. Хотя никто не способен привести доказательства верности этого слуха, многие мумии верят, что знание истинного имени Возрождённого может позволить опытному заклинателю навсегда уничтожить мумию. Так это или нет, до сих пор остаётся загадкой.

Любопытно, что некоторые мумии считают свою вечную жизнь проклятием и жаждут покоя. Такие мумии часто проводят в загробном мире куда больше времени, чем на земле, иногда даже пытаясь достичь Трансцендентности – или Забвения.

Глава четвёртая:
Хекау

Магические способности мумий известны как Хекау - что дословно переводится с древнеегипетского как “слова силы”. Всего известно шесть традиционных путей Хекау: путь Неба, Алхимии, Некромантии, Амулета, Ушабти и Рен-хекау. С большой вероятностью, прочие культуры бессмертных – например, азиатские или ацтекские мумии – обладают собственными колдовскими путями.

Стоит заметить, что некоторые мумии говорят о существовании тайной практики, известной как Ра-хекау. По словам этих мумий, заклинания Ра-хекау должны позволять мумии изменять облик всего мира. Впрочем, другие мумии утверждают, что Ра-хекау - не более чем египетское название Истинной магии.

При создании персонажа игрок должен распределить три уровня между любыми Хекау по своему выбору. Кроме того, он получает один уровень Некромантии бесплатно. Используя свободные очки, нетрудно получить ещё два уровня Хекау.

Знание определённого уровня Хекау не наделяет протагониста новыми силами: оно только открывает ему доступ к заклинаниям соответствующего уровня. Например, мумия, достигшая третьего уровня Некромантии и второго уровня Неба, сможет читать заклинания Некромантии первых трёх уровней и заклинания Неба первых двух уровней.

При создании персонажа игрок получает сразу несколько заклинаний бесплатно. Умножьте Сехем персонажа на *сумму* всех уровней Хекау. После этого вы можете набрать любое количество заклинаний, суммарная сложность которых не будет превышать полученное вами число.

Например, если вы обладаете Сехемом 4 и шестью уровнями Хека, то вы сможете набрать несколько заклинаний, суммарная сложность которых не превышает 24.

Сехем

Под этим названием Возрождённым известна чистая энергия жизни, наполняющая мироздание. Заклятие жизни наполнило этой энергией каждого из служителей Гора, и отзвук Великого таинства до сих пор чувствуется в поведении, мыслях и даже ауре мумий. Чем выше показатель Сехема, тем энергичней выглядит мумия.

Обладатель десятого уровня будет казаться живее обычных людей: даже если он будет стоять и молчать, его мускулы будут наполнены силой, в глазах будут плясать огоньки, а воздух перед ним будет едва заметно гудеть от наполняющей его мощи.

По мере расхода Сехема персонаж начинает утрачивать силы. На первом уровне этой характеристики персонаж начинает напоминать старика. Его руки начнут трястись, голос осипнет, а плечи ссутулятся. В случае, если персонаж целиком утратит Сехем, его тело впадёт в коматозное состояние, в котором и останется до восполнения этой характеристики.

Для того, чтобы восполнить Сехем, персонаж может либо провести целый день в расслабленном состоянии, либо приступить к длительной медитации, либо прибегнуть к магии.

Отдых: Если персонаж проводит целый день, не участвуя в хоть сколько-нибудь напряжённой деятельности, он получает очко Сехема.

Медитация: Если мумия потратит весь день, погрузившись в свой внутренний мир, игрок может пройти проверку Медитации + самого развитого пути Хекау со сложностью 9. Каждый успех восстанавливает по очку Сехема. Полный провал снижает Сехем на один уровень.

Магия: Некоторые заклинания и эликсиры напрямую повышают Сехем персонажа.

Сверхчеловеческие Атрибуты

Некоторые заклинания способны повышать Атрибуты мумий до уровней, превышающих пятый. Помимо дополнительных дайсов, эти сверхчеловеческие уровни Атрибутов предоставляют мумиям и поистине неповторимые эффекты. Учтите, что эти эффекты доступны лишь мумиям: например, если вампир разовьёт свои Атрибуты до аналогичных уровней, он получит другие сверхчеловеческие эффекты, нежели мумии.

Сила

6	Перегнать лошадь (возможно, без каких-либо проверок). Вырвать дерево с корнем.
7	Согнуть стальную решётку. Поднять машину.
8	Перегнать гекарда. Перевернуть тележку с золотыми слитками.

Ловкость

6	Дополнительное действие.
7	Два дополнительных действия.
8	Три дополнительных действия.

Выносливость

6	Дополнительный уровень Здоровья. Иммунитет к большинству болезней и ядов.
7	Два дополнительных очка Здоровья. Иммунитет ко всем болезням и ядам, кроме магических.
8	Три дополнительных очка Здоровья. Персонаж никогда не устаёт и не нуждается во сне.

Харизма

6	Окружающие подсознательно стараются угодить персонажу.
7	В зависимости от обстоятельств мумия либо внушает окружающим ужас, либо вызывает у них сильнейший восторг. По решению Рассказчика смертные персонажи могут делать броски на Волю против Харизмы протагониста. В случае провала они реагируют одним из двух вышеописанных способов.

8 Эффект предыдущего уровня распространяется на целые толпы. С другой стороны, отныне смертные следуют за персонажем буквально по пятам, считая его спасителем, богом, пророком или святым. Попытки уединиться со стороны мумии почти никогда не оканчиваются успехом.

Манипулирование

6 Персонаж может пройти проверку Манипулирования против Воли собеседника и в случае успеха изменить её Маску.

7 Пройдя вышеописанную проверку, мумия способна превратить смертного в своего верного раба. Смертный будет выполнять практически любые повеления мумий, хотя в случае с особо сложными и опасными приказами он может вложить очко Воли, чтобы отказать своему повелителю.

8 Мумия способна менять Натуру собеседника так же, как раньше меняла Маску. Кроме того, успешная провека Манипулирования против Самоконтроля может погрузить вампира или оборотня в состояние ярости. Наконец, персонаж может приписывать своим жертвам психические отклонения.

Внешность

6 Изящнее супермоделей.

7 Каждый из окружающих видит в мумии свой собственный идеал. Люди могут даже спорить о подлинном облике мумии, поскольку каждому видится что-то своё.

8 Окружающие начинают буквально терять сознание от небесного облика мумии. По желанию Рассказчик может проходить от лица смертных проверки Выносливости со сложностью 8.

Кроме того, начиная с шестого уровня, Внешность позволяет мумии частично влиять на эмоции окружающих. Пройдя проверку Внешности против Воли собеседника, персонаж может вызвать у него любую эмоцию по своему желанию (до тех пор, пока игрок может объяснить, как именно эта эмоция связана с поведением или внешностью мумии). Сила этого чувства зависит от суммы полученных успехов.

Восприятие

6 Мумия видит в темноте с абсолютной чёткостью. Её слух и обоняние граничат со звериной остротой восприятия. Одного взгляда на предмет достаточно, чтобы мумия определила его точный вес.

7 Персонаж невосприимчив к иллюзиям (наподобие Затемнения) ниже шестого уровня. Кроме того, он видит в инфракрасном спектре и способен улавливать звуковые волны, отражающиеся от объектов.

8 Персонаж невосприимчив к любым заклинаниям, влияющим на восприятие, за исключением самых могущественных эффектов (девятого уровня). Он способен предсказывать действия противника и заменять проверки Ловкости Восприятием. По решению Рассказчика

мумия может приобрести ограниченную форму телепатии, ясновидения и даже предвидения.

Интеллект

6 Ходячая энциклопедия.

7 Проведя один час за изучением определённой области знаний, персонаж может пройти проверку Интеллекта со сложностью 8. В случае успеха он получает от одного до нескольких очков в Навыке или Познании, которым он не обладал раньше. Эти бонусные очки исчезают, как только персонаж выполнит действие, ради которого он изучал эту новую область.

8 Мумия отправляет свой разум в своего рода астральное путешествие, в котором он соединяется с разумом другого мыслящего создания. Этот процесс занимает несколько часов. Наконец Рассказчик объявляет проверку Интеллекта, которой жертва противостоит броском на Волю. Если мумия набирает больше успехов, она получает все Познания жертвы. Другие Способности (Навыки и Таланты) она получает в ополовиненном виде с округлением вверх. Как только Интеллект мумии падает ниже восьмого уровня, все бонусы утрачиваются.

Сообразительность

6 Мгновенная оценка ситуации. Подсчёт любых цифр со скоростью калькулятора.

7 Способность выполнять несколько умственных задач одновременно.

8 По решению Рассказчика, персонаж может уходить в себя на непродолжительные отрезки времени. Когда он приходит в себя, он обнаруживает, что каким-то образом вычислил необычайно важные сведения: например, истинное имя врага.

Алхимия

Первый уровень

Название	**Сложность**	**Эффект**
Глоток семидневного отдыха	4	Снимает даже сильную усталость
Зелье стойкости	6	Снимает боль, сокращая штрафы за раны на две единицы
Простой эликсир	7	Повышает один Атрибут на +1 уровень. Каждый Атрибут требует знания отдельного заклинания.
Простой фильтр	7	Вызывает определённую эмоцию у человека, выпившего эликсир.
Простой яд	6	Наносит очко урона.
Простой тоник	6	Восстанавливает очко Здоровья.

	Второй уровень	
Зелье желания	6	Повышает Внешность и Харизму протагониста на +2 единицы, но только при взаимодействии с но теми, кто может счесть его но сексуальным.
Кровь змеи	6	Выводит более слабый яд из но организма.
	Третий уровень	
Сложный эликсир	8	Стоит очко Сехема. Повышает один Атрибут на +2 очка. Каждый Атрибут требует знания отдельного заклинания.
Сложный фильтр	8	Стоит очко Сехема. Вызывает одну сильнейшую эмоцию у человека, глотнувшего эликсир. Если он пытается сопротивляться, Рассказчик назначает проверку с высокой сложностью.
Сложный яд	8	Стоит очко Сехема. Наносит три очка урона.
Сложный тоник	8	Стоит очко Сехема, но восстанавливает три очка Здоровья.
Глаз ка	8	Стоит очко Сехема и позволяет видеть, что происходит в мире призраков.
Сто тысяч языков	8	Стоит очко Сехема. Позволяет говорить на любом человеческом языке.
Слёзы Изиды	7	Персонаж вкладывает любой объём Сехема по своему желанию, но не меньше двух единиц. Выпив этот эликсир в дальнейшем (например, в критической ситуации), он восстановит половину этого Сехема.
Эликсир доблести	7	Персонаж, выпивший эликсир, игнорирует два очка штрафов за раны. Что ещё важнее, он получает два запасных очка Здоровья сразу под беспомощным состоянием (*incapacitated*), что позволяет

		союзникам исцелить его прежде, чем станет слишком поздно.
	Четвёртый уровень	
Зелья отделённого ка	9	Стоит два очка Сехема. Мумия отделяет своё астральное тело от физического, отправляясь в призрачное путешествие по миру. Вопреки названию зелья, ка мумии вовсе не отделяется от тела: по всей видимости, название носит лишь метафорический характер.
	Пятый уровень	
Великий эликсир	9	Стоит два очка Сехема. Повышает один Атрибут на +3 очка. Каждый Атрибут требует знания отдельного заклинания.
Великий фильтр	9	Стоит два очка Сехема. Вызывает одну сильнейшую эмоцию у человека, глотнувшего эликсир. Если он пытается сопротивляться, Рассказчик назначает проверку с чрезвычайновысокой сложностью.
Великий яд	9	Стоит три очка Сехема. Яд убивает жертву на месте.
Великий тоник	9	Стоит три очка Сехема. Восстанавливает все очки Здоровья.
Зелье доспехов Ра	9	Стоит четыре очка Сехема. Аналог *Эликсира доблести* (см. выше), однако персонаж не получает штрафов за раны.
Зелье воплощённой злобы	8	Стоит одно очко Сехема. Вампиры, пьющие кровь персонажа, получают равнозначное количество очков урона.

Амулеты

Поскольку амулеты обладают постоянным действием, их цена в очках Сехема обычно значительно превышает стоимость других Хекау.

Первый уровень

Название	Сложность	Эффект
Простой оберег	6	Стоит 5 очков Сехема за каждый уровень оберега (от 1 до 2). Амулет добавляет +1 дайс к попыткам сопротивления мистическому воздействию за каждый уровень оберега.
Деревянный оберег	6	Семь очков Сехема. Персонаж удваивает свою Выносливость при сопротивлении урону, наносимому деревянными объектами.

Второй уровень

Малый талисман	7	Десять пунктов Сехема. Увеличивает один Атрибут на +1 уровень. Повышение каждого Атрибута считается отдельным заклинанием.
Хождение по облакам	7	Девять пунктов Сехема. Пройдя проверку Амулета со сложностью 7, мумия наделяет себя способностью парить в воздухе.

Третий уровень

Металлический оберег	6	13 очков Сехема. Персонаж удваивает свою Выносливость при сопротивлении урону, наносимому металлическими объектами.
Малый оберег	8	Стоит 10 очков Сехема за каждый уровень оберега (от 3 до 4). Амулет добавляет +1 дайс к попыткам сопротивления мистическому воздействию за каждый уровень оберега.
Скарабей	7	25 очков Сехема. Амулет в виде скарабея понижает сложность пробуждения мумии на -2 пункта. Кроме того, он отнимает два дайса из любых попыток понизить

		Физические Атрибуты протагониста.

Четвёртый уровень

Невидимость для животных	8	30 очков Сехема. Животные не видят, не слышат и не воспринимают протагониста какими-либо органами чувств. Чудовища, принявшие облик животных, проходят проверку Восприятия со сложностью 8.
Оберег от природы	9	60 очков Сехема. Персонаж неуязвим даже к самым экстремальным температурам и прочим погодным условиям.

Пятый уровень

Пряжка Изиды	9	100 очков Сехема. Любые виды магии, способные навредить мумии, должны получить больше шести успехов при проверках активации.
Великий талисман	9	120 очков Сехема. Увеличивает один Атрибут на +2 уровня. Повышение каждого Атрибута считается отдельным заклинанием.
Великий оберег	9	Стоит 15 очков Сехема за каждый уровень оберега (до 5). Амулет добавляет +1 дайс к попыткам сопротивления мистическому воздействию за каждый уровень оберега.

Небо

Первый уровень

Название	**Сложность**	**Эффект**
Подчинение воды	7	Стоит два очка Сехема. Мумия изменяет уровень воды в крупном водном бассейне.
Изменение погоды	3-10	Сложность 1-5 требует вложения одного пункта Сехема. Начиная с шестого уровня, Сложность требует вложения двух очков Сехема. Сложность определяет Рассказчик в зависимости от того,

		насколько крупную область хочет затронуть своим заклинанием протагонист и насколько разительными должны быть изменения в погоде. По умолчанию, заклинание остаётся в силе всего один час. Тем не менее, персонаж в состоянии изменить погоду на несколько дней или даже на всю неделю: в этом случае Рассказчик существенно повышает сложность.
Второй уровень		
Чтение звёзд	7	Персонаж узнаёт о текущем положении звёзд, планет и созвездий. При обращении к другим Хекау Рассказчик наделяет его любым бонусом по своему усмотрению.
Влияние на погоду	3-10	Сложность 1-5 требует вложения двух очков Сехема. Начиная с шестого уровня, Сложность требует вложения уже трёх очков. Сложность определяет Рассказчик в зависимости от того, насколько мощное заклинание запланировал протагонист. Фактически этот эффект дублирует *Изменение погоды*, однако Рассказчик должен позволить протагонисту разительно изменить погоду на длительный срок.
Третий уровень		
Воззвание к звёздам	8	Вложив два пункта Сехема, мумия обрушивает на локацию площадью приблизительно с небольшой город дождь из крохотных метеоритов. Несмотря на небольшой размер (порядка десяти сантиметров), метеориты падают с чудовищной скоростью и способны разрушить небольшое поселение до основания. По умолчанию метеоритный дождь

		продолжается в течение часа. Все, кому не удаётся найти укрытие, автоматически утрачивают по очку Здоровья из раунда в раунд.
Управление погодой	3-10	Сложность 1-5 требует вложения трёх очков Сехема. Начиная с шестого уровня, Сложность требует вложения уже четырёх очков. Сложность определяет Рассказчик в зависимости от замысла протагониста. Это заклинание позволяет сделать всё, что Рассказчик не позволял сотворить на более ранних уровнях.

Четвёртый уровень

Чтение Древа жизни	9	Вложив два пункта Сехема и подняв глаза к небу, мумия видит обрывки ближайшего будущего. Конкретную сущность и полноту информации определяет Рассказчик.
Власть над погодой	3-10	Сложность 1-5 требует вложения четырёх очков Сехема. Начиная с шестого уровня, Сложность требует вложения шести очков. Сложность определяет Рассказчик в зависимости от замысла протагониста. Это заклинание позволяет сделать всё, что Рассказчик не позволял сотворить на более ранних уровнях.

Пятый уровень

Апеп, сотрясающий землю	9	Девять очков Сехема. Мумия обрушивает на ближайшую область площадью приблизительно в один город сильнейшее землетрясение.
Господство над погодой	3-10	Сложность 1-5 требует вложения пяти очков Сехема. Начиная с шестого уровня, Сложность требует вложения семи очков. Сложность определяет Рассказчик в зависимости от замысла

		протагониста. Это заклинание позволяет сделать всё, что Рассказчик не позволял сотворить на более ранних уровнях.

Некромантия

Первый уровень

Название	Сложность	Эффект
Подготовка тела	4	Проведя целый день за обработкой тела, мумия останавливает в нём гниение на ближайшие пятьдесят лет.
Прогулка по Буре	6	Во время пребывания в загробном мире *ба* Возрождённого автоматически чувствует, в каком направлении находится его цель и какой путь приведёт к ней быстрее всего.
Отсечение ка	5	Одно очко Ка и по одному очку Сехема за каждые два часа отсечения ка. Персонаж фактически покидает тело и отправляется в загробный мир.

Второй уровень

Воззвание к мёртвому	*любая*	Вложив пункт Сехема, мумия взывает к душе усопшего. И призрак, и мумия проходят проверку Воли. Если мумия побеждает, дух обязан явиться на зов.
Глазами смерти	6	Прикоснувшись к трупу, мумия видит последние минуты жизни усопшего.
Изгнание призрака	*Воля жертвы*	Мумия изгоняет призрака в загробный мир.

Третий уровень

Отсечение ба	7	Очко Сехема за час. В остальном аналогично “Отсечению ка”.

Четвёртый уровень

Оживление трупа	8	Вложив очко Сехема и проведя час над подготовкой мёртвого тела, мумия оживляет его, наделяя первым уровнем во всех

		Физических Атрибутах. Здоровье ожившего мертвеца удваивается: зачастую остановить его можно лишь изрубив на части.

Пятый уровень

Призыв кайбита	8	Вложив два очка Сехема, мумия извлекает из умирающего человека Тень (известную мумиям под названием *кайбит*). Хотя это заклинание вдыхает жизнь в жестокую и разрушительную сущность, истинной целью Хекау служит отделение Тени от остальных частей души человека. Иными словами, это заклятие гарантирует, что человек не станет призраком.
Изменение заблудшей души	8	Вложив три очка Сехема, мумия изменяет Оковы и Страсти призрака по своему усмотрению.
Заточение ба	9	Вложив три очка Сехема, Возрождённый запирает ба в земном мире и блокирует ему доступ в царство теней.

Рен-хекау

Первый уровень

Название	**Сложность**	**Эффект**
Обращение к деревьям	3	Вложив очко Сехема, мумия отдаёт растениям один простой приказ (обычно длиной не более пяти слов). Если растение в состоянии его выполнить, оно подчинится.
Забвение камня	4	Потратив очко Сехема, Шемзу-херу заставляет саму вселенную забыть истинное имя ближайших минералов. Технически это означает, что персонаж уничтожает кубический метр определённых минералов или металлов. Время переписывается так, словно их попросту никогда здесь не было.
Забвение дерева	4	Потратив два очка Сехема, мумия

		заставляет реальность "забыть" об одном кубическом метре деревянных изделий или растений.
Предупреждение	3-7	Очко Сехема. Мумия оставляет в определённом месте мистическую отметку, которая предупреждает любых животных (а также сверхъестественных существ в обличье животных) о том, что эта территория принадлежит ей. Как правило, животное инстинктивно чувствует необходимость обойти это место стороной. Игрок должен сам назвать сложность проверки. Чем выше сложность, тем более сильных животных будет отпугивать заклинание.
	Второй уровень	
Управление зверем	4	Два очка Сехема. Мумия подчиняет животное своей воле. До тех пор, пока жертва слышит новые приказы, она остаётся в полном подчинении Возрождённого.
Превращение в дерево	4	Два очка Сехема. Шемзу-херу превращается в любое растение размером приблизительно с человека.
Превращение в камень	5	Три очка Сехема. Полностью аналогично предыдущей способности, однако мумия принимает облик каменного или металлического изделия.
Исцеление плоти	5	Очко Сехема. Каждый успех восстанавливает очко Здоровья.
	Третий уровень	
Превращение в животное	7	Три очка Сехема. Мумия принимает обличье животного.
Подчинение	*Воля жертвы*	Вложив два очка Сехема, мумия подчиняет себе разумное существо, истинное имя которого ей известно. Если она попробует принудить жертву к действиям, которые идут вразрез с её

		принципами, она сможет сопротивляться проверкой Воли со сложностью, равной Воле Шемзу-херу.
	Четвёртый уровень	
Порабощение	*Воля жертвы*	Вложив три очка Сехема, мумия абсолютно порабощает жертву. Для этого персонажу нужно знает её истинное имя. Один успех позволяет поработить жертву на день, два - на неделю, три - на месяц и четыре - на год. Жертва будет делать буквально всё, что прикажет мумия.
Укрепление плоти	6	Вложив пункт Сехема, Шемзу-херу наделяет себя двумя очками брони на ближайшие двадцать четыре часа.
Разрушение тела	7-9	Вложив от одного до нескольких очков Сехема по требованию Рассказчика, мумия называет часть тела, которую должна потерять жертва. Если та не сумеет защититься проверкой Выносливости со сложностью 9 и получить больше успехов, она утратит названный орган и получит урон в размере, который сочтёт уместным Рассказчик.
	Пятый уровень	
Забвение имени	9	Девять очков Сехема. Мумия называет истинное имя живого существа, призывая вселенную забыть о его существовании. Жертва проходит проверку Воли со сложностью 9. В случае провала она исчезает из реальности, и буквально весь мир забывает о том, что она когда-либо существовала. По мнению некоторых Возрождённых, это единственное заклинание, способное уничтожить мумию.
Нашёптывание телу	6	Очко Сехема за каждые пять

		минут. На протяжении этого времени тело Шемзу-херу будет принимать ту форму, которую пожелает сам персонаж. Например, он может сократить размер своего тела настолько, что сможет просочиться под дверь. В бою персонаж блокирует три очка повреждений. Проверки ближнего боя получают бонус +1.

Ушабти

Под этим названием известны египетские скульптуры, изображения и монументы, связанные с загробным миром.

Первый уровень

Название	**Сложность**	**Эффект**
Малые существа	3	Мумия вкладывает два очка Сехема для создания фигурки и ещё по одному очку за каждый день её активации. В пассивном состоянии фигурка напоминает маленькое существо наподобие крысы или воробья. После активации она оживает и выполняет приказы мумии: например, осматривает территорию или доставляет письменные сообщения адресату.
Малые слуги	5	Мумия вкладывает очко Сехема для создания фигурки и ещё по одному очку за каждый месяц её активации. Фигурка напоминает маленького деревянного человечка. В момент активации он пробуждается к жизни и может выполнять любую работу, которую теоретически мог бы выполнить человек такого размера.

Второй уровень

Обычные существа	7	Мумия вкладывает три очка Сехема для создания фигурки и ещё по одному очку за каждый день или ночь её активации.

		Фигурка достигает размером собаки, крупной змеи или стервятника.
Простое имущество	6	Мумия вкладывает два очка Сехема для создания фигурки и ещё по одному очку за неделю её активации. Заклинание наделяет простенькую модель предмета (например, игрушечный меч) функционалом её подлинного аналога.
	Третий уровень	
Смотритель	7	Мумия вкладывает два очка Сехема для создания фигурки и ещё по одному очку за каждый день её активации. Смотритель может руководить десятью другими фигурками, организуя выполнение сложных и долговременных задач.
Сложное имущество	6	Мумия вкладывает три очка Сехема для создания фигурки и ещё по одному очку за каждые шесть часов её активации. Заклинание наделяет крупную модель предмета наподобие лодки функционалом её подлинного аналога.
Малая реликвия	7	Мумия вкладывает два очка Сехема для создания фигурки и ещё по одному очку за неделю её активации. Заклинание дублирует любой предмет размером не больше четырёхместной кровати и переносит его в загробный мир, с тем чтобы Возрождённый мог использовать его после смерти.
Сложные существа	8	Мумия вкладывает три очка Сехема для создания фигурки и ещё по два за каждый день её активации. Заклинание наделяет фигурку размером с крупного пса полноценным человеческим интеллектом.

Четвёртый уровень

Огромные существа	8	Мумия вкладывает пять очков Сехема для создания скульптуры и ещё по одному очку за каждые три часа её активации. Заклинание оживляет скульптуру размером со слона, синего кита или гигантского кальмара.
Сложная реликвия	8	Мумия вкладывает пять очков Сехема для создания реликвии и ещё по одному очку за каждый день её активации. Заклинание аналогично *Малой реликвии*, но позволяет переносить в мир мёртвых дома, машины и лодки.
Страж	8	Мумия вкладывает четыре очка Сехема для создания скульптуры и ещё по одному очку за каждый час её активации. Заклинание оживляет скульптуру воина, обладающего тремя очками во всех Физических Атрибутах, Холодном оружии и Уклонении. Как правило, страж использует древнеегипетский копеш или копьё.
Нити судьбы	8	Мумия вкладывает шесть очков Сехема для создания скульптуры и ещё по одному очку за каждый раунд её использования. Благодаря этому заклинанию Возрождённый может построить маленькую фигурку по образу реально существующего объекта размером не больше дома. С этого момента персонаж сможет использовать фигурку как своего рода “куклу вуду”, влияя на реальный объект за счёт изменения ушабти.
Царское имущество	8	Мумия вкладывает пять очков Сехема для создания ушабти и ещё по одному очку за каждые три часа её использования. Мумия способна оживлять скульптуры

		размером с дворцы, пароходы и самолёты.
	Пятый уровень	
Оковы судьбы	9	Мумия вкладывает семь очков Сехема для создания скульптуры и ещё по два очка за каждый раунд её использования. Заклинание позволяет создавать дубликаты любых сооружений, от пирамид до плотин.
Вместилище ка	9	Мумия вкладывает шесть очков Сехема для создания скульптуры. Ещё по два очка Сехема и по одному очку Ка расходуются за час активации. Заклинание переселяет *ка* персонажа в статую, позволяя ей двигаться или даже сражаться. Находясь внутри статуи, персонаж не чувствует боли и обладает Силой 6 и Выносливостью 8. Кроме того, он получает три дополнительных клетки Здоровья сразу под беспомощным состоянием (*incapacitated*). С другой стороны, Ловкость протагониста не может превышать двух уровней. Наконец, статуя просто не в состоянии говорить.
Живые оковы	9	Мумия вкладывает восемь очков Сехема для создания скульптуры. За каждый раунд её использования она должна потратить Сехем в размере Воли своей жертвы. Заклинание позволяет создавать дубликаты живых существ, с тем чтобы использовать их по принципу "куклы вуду".
Царские реликвии	9	Мумия вкладывает семь очков Сехема для создания скульптуры и ещё по два очка за каждый день её использования. Заклинание позволяет переносить в мир мёртвых даже самые

крупные объекты (наподобие пирамид или лайнеров).

Глава пятая:
Загробный мир

Когда египтянин умирает и становится призраком (что ожидает далеко не каждого покойника), его душа оказывается в Земля теней, которую мумии называют Нетер-Кертет. Тем не менее, Саван, разделяющий эту причудливую реальность и недра загробного мира, в Египте необъяснимо тонок. Вскоре после смерти египетский призрак начинает чувствовать близость другой, куда более тёмной реальности. И рано или поздно он обнаруживает места, ведущие в подлинные глубины Дуата.

Аменти:
Тёмное королевство песка

Несмотря на то, что название “Дуат” служит лишь египетским синонимом “загробного мира”, большинство египетских мертвецов обитают в огромной пустынной цитадели, предназначенной только для них. Мало кому из других привидений дозволяется ступить на земли этого Тёмного королевства, которое местные называют Аменти.

Хотя поначалу Аменти кажется бесконечной пустыней, его география столь же непостижима, что и ландшафт большинства других частей мира мёртвых. От основной части Дуата Аменти отрезан Рекой жизни, которая почти точь-в-точь повторяет контуры Нила. Попытка проплыть по реке в ту или иную сторону приводит странника в самый центр песчаной бури, которая – как нетрудно догадаться – представляет собой лишь частное проявление более общей Бури, терзающей мир теней. К аналогичному результату приводит и попытка добраться до другого края пустыни, лежащей за цитаделью.

Путники, рискнувшие зайти внутрь песчаной бури, часто теряют дорогу назад и в конечном счёте попадают в пасть к Амемаит - *Пожирательнице* из египетской мифологии, также известной другим мертвецам как Забвение. Поскольку Амемаит подпитывает разрушительную силу Апофиса, иногда Шемзу-херу приходится задержаться в загробном мире, чтобы расправиться со слугами тьмы (будь то Малфеане, Спектры или Падшие мумии, отправившие своё *ба* в Аменти).

Некогда цитадель Аменти считалась одной из самых могущественных в Дуате. Целая нация египтян следила за тем, чтобы никто не забыл имена усопших. Сотни, если не тысячи заупокойных жрецов проводили тайные ритуалы, подпитывая Аменти и его обитателей Пафосом.

Увы, по мере того как египтяне стали отказываться от прежних религиозных практик, призраки стали слабеть, а цитадель начала распадаться на части. Сегодня она представляет собой лишь руины старинного укрепления, окружённые стенами из слабых, забытых душ.

В глубине цитадели располагается тронный зал, в котором уже не первую тысячу лет восседает Осирис. Он редко прерывает молчание, лишь иногда отдавая приказы своим жрецам.

Накопление ба

Хотя ба можно без особых преувеличений назвать “призрачным” телом мумии, сами Возрождённые редко считают себя привидениями. Не последнюю роль в этом отношении играет способность мумий накапливать духовную энергию, которую мумии называют всё тем же термином *Ба*.

По всей видимости, энергия *ба* доступна только самим Возрождённым (включая Кабири, созданных тем же Великим таинством). Ни одна мумия не способна точно сказать, как именно можно восстановить запас Ба. Время от времени Возрождённые просто чувствуют, что они совершают действия, смягчающие боль Маат или отбрасывающие тени Апофиса прочь от загробного мира.

Считайте Ба уникальной разновидностью очков опыта, которую Рассказчик может начислять в следующих ситуациях:

• **Мудрость:** когда персонаж выносит ценный урок из своего загробного странствия.

• **Успех:** когда персонаж выполняет трудную задачу.

• **Героизм:** когда персонаж чем-то рискует ради других.

• **Долг:** когда персонаж делает то, что требуют от него принципы или законы Гора.

• **Столетие:** приблизительно раз в один век даже самая бездеятельная мумия восстанавливает очко Ба.

Ба можно восстанавливать только в загробном мире.

Особенности ка

Когда мумия покидает земную реальность, одна из частей её многоликой души - *ка* - остаётся рядом с телом в Нетер-Кертете (Землях теней). Ка абсолютно невидима для обычных людей и способна с лёгкостью проходить сквозь стены или другие препятствия в пределах 500 метров от *хат*: физического тела мумии.

В целях защиты *хат* ка может расходовать одноимённую характеристику (именуемую Ка - с прописной буквы).

• **Материализация:** Прежде всего, вложив очко этой характеристики, ка может материализоваться в физическом мире. Хотя она может придать себе любой облик - например, облачив себя в доспехи, - с игромеханической точки зрения она не обладает никакими Физическими характеристиками.

Ка способна говорить, однако настоящий интеллект мумии достаётся её *ба*: поэтому реплики ка часто кажутся странными или оборванными.

• **Воплощение:** Вложив ещё одно очко Ка, душа мумии способна обрести подобие плотности. В этом случае она получает Физические Способности и Атрибуты в размере, не превышающем текущий уровень Ка.

Большинство атак не причиняют ка никакого вреда, просто проходя сквозь её тело. Магические атаки снижают текущий запас Ка в том объёме, в котором они должны были нанести повреждения.

Утратив весь запас Ка, эта душа-защитница исчезает, оставляя *хат* мумии в уязвимом положении.

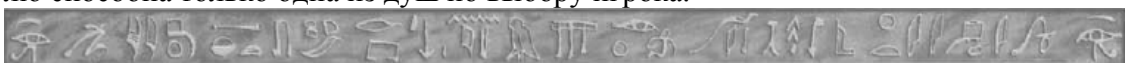
• **Путешествие:** Душа может покидать стандартную область действия радиусом 500 метров от тела, вкладывая по очку Ка за каждый день путешествия.

• **Обновление:** Ка может устранять раны, некогда нанесённые *хат*, вкладывая по одному очку Ба за каждую клетку Здоровья. Фактически эту энергию передаёт ей ба мумии, находящаяся в загробном мире.

Духовное взаимодействие

Хотя подобные ситуации редко возникают в игре, ба и ка *могут* действовать одновременно, в пределах одного раунда. В этом случае они совершают любые броски отдельно друг от друга, как если бы речь шла о двух ничем не связанных призраках. Тем не менее, ба и ка обладают общим запасом Сехема: если ба произнесёт заклинание, требующее траты этой характеристики, запас Сехема понизится и у ка.

Единственным исключением из этого правила служит Воля: поскольку она отражает психические силы одной личности, в пределах одного раунда вкладывать Волю способна только одна из душ по выбору игрока.



Восстановление Ка

Если ка утрачивает свою ключевую характеристику (то есть в её запасе Ка не остаётся ни одного пункта), она окончательно растворяется в воздухе и теряет всякую связь с действительностью. Если угодно, вы можете считать это сверхъестественным аналогом “комы”.

Для пробуждения ка мумия или другой персонаж должны предпринять одно из следующих действий:

• **Прямой обмен:** Ба инстинктивно чувствует увядание своей метафизической половины. При желании она может потратить от одного до нескольких очков Ба, восполнив запас Ка на соответствующее число пунктов.

• **Жертвоприношение:** Раз в год любой человек, испытывающий симпатии к мумии или разделяющий её интересы, может принести в жертву ка любую ценность, которой он дорожит лично. Это может быть что угодно, однако жертва должна вызывать у человека искреннее чувство самоотдачи.

В этом случае человек проходит проверку Воли со сложностью 6. Каждый успех вознаграждает ка одним пунктом одноимённой характеристики. В случае полного провала ка ошибочно интерпретирует намерения этого индивида и набрасывается на него из последних сил. Гнев призрака длится только до окончания сцены, однако порой этого оказывается достаточно, чтобы разорвать смертного на куски.

• **Магия:** Отдельные заклинания и оккультные ритуалы могут восстановить запас Ка.

• **Естественное обновление:** Ка получает по очку своей ключевой характеристики раз в десять дней.

Особенности ба

Многие обитатели мира теней принимают *ба* за обычных призраков. Тем не менее, несмотря на внешнее сходство, ба существенно отличаются от неупокоенных мертвецов Дуата.

Прежде всего, эфемерное тело мумии источает едва заметное свечение, свидетельствующее о наполняющей его энергии жизни. Чем выше становится запас Ба, тем сильнее и ярче светится корпус мумии. Непосредственно внешность ба во многом зависит от Человечности Возрождённого. Самые нравственные из мумий напоминают живых людей, которые будто бы очутились в загробном мире по чистой случайности. И напротив, служители Гора, не уделяющие внимания своей нравственной чистоте, часто выглядят в мире мёртвых как самые настоящие мумии.

Ба лишены Страстей, Оков и других метафизических характеристик, известных призракам.

Вместо очков Здоровья ба обладают Корпусом. Как правило это означает, что мумии получают меньше очков, чем обычные призраки, однако следует учитывать скорость, с которой мумии восстанавливают очки Корпуса.

Прежде всего, каждый день ба устраняет по очку любого урона, кроме аггравированного. От последнего можно избавиться, вкладывая по одному пункту Ба за каждое очко урона.

Кроме того, вложение одного очка Ба восстанавливает все уровни Корпуса, не считая тех, которые были заполнены аггравированным уроном.

Наконец, ба всегда может погрузиться в восьмичасовой сон и пройти проверку Выносливости со сложностью 9. Каждый успех восстанавливает очко Корпуса - опять же, не считая тех, которые получили аггравированный урон.

Если мумия утрачивает весь Корпус, игрок может автоматически потратить очко Ба, чтобы восстановить Корпус по вышеописанным правилам. Если запас Ба снижается до нуля, ба растворяется в воздухе, где её практически невозможно увидеть. В конечном счёте ветер загробного мира относит её в глубины Бури, где душа мумии наконец пробуждается к жизни с одним очком Ба и Корпуса. Этот процесс, известный как Увядание, может занять любое количество времени: известны мумии, пробудившиеся посреди Бури через столетие после своей мнимой гибели. К счастью, вскоре после пробуждения из глубин Бури появляется тростниковая лодка Анубиса, который протягивает мумии руку и приглашает её на борт.

Примечательно, что с Увяданием ба исчезает и ка Возрождённого. Никому из мумий и оккультистов даже не удавалось телепатически связаться с разумом мумии, утратившей все очки Ба. Что именно происходит с сознанием Возрождённого в этот период, остаётся загадкой и по сей день.

Кайбит

Психика большинства Возрождённых достаточно сильна, чтобы они редко сталкивались с позывами своей тёмной половины - известной в Дуате как Тень, или *кайбит*. В отличие от обычных призраков, *человечные* мумии почти никогда не слышат голоса своего кайбита.

Вместе с тем, если мумия попадает в загробный мир после утраты последнего уровня Человечности (или если она утрачивает его уже в царстве теней), кайбит захватывает контроль над её разумом. В этом случае вместо *ба* по загробному миру начинает скитаться кайбит. Кайбитов нетрудно узнать по уродливым и искажённым обличьям, которые принимают их призрачные тела.

Ходят слухи, что Возрождённые, добровольно поддавшиеся своему кайбиту, после воскрешения становятся Падшими мумиями.

Воскрешение

Когда персонаж чувствует, что он накопил достаточно Ба, он отправляется прямиком в Бурю и взывает к Анубису - проводнику египетских мертвецов. Анибус редко появляется по первому требованию мумии, и зачастую Шемзу-херу приходится длительное время стоять на месте, переживая типичное воздействие Бури на её Корпус и психику.

Время от времени на зов мумии отвечает отнюдь не Анубис (которого Возрождённые часто называют более древним именем Анпу), а призрачные создания, напоминающие божеств и чудовищ Кема. Эти создания предлагают мумиям вступить с ними в состязание, которое может принять любую форму: от разгадывания хитроумных загадок до физического поединка. Если мумия соглашается и побеждает, существо гарантирует, что Анубис прибудет в самое ближайшее время - и это обещание непременно сбывается. Если Возрождённый проигрывает, он утрачивает очко Ба, фактически передавая его оппоненту. Зачем этим существам энергия Ба и как они слышат воззвание мумий к Анубису, остаётся загадкой и по сей день.

Рано или поздно Анубис подплывает к мумии на своей магической лодке, сделанной из тростника. Затем он отвозит просителя в дальнюю часть Реки жизни, известную только ему самому. Там *ба* Возрождённого наконец сливается с его *ка* и погружается в *хат*: материальное тело.

В следующую секунду персонаж открывает глаза уже в мире людей.

Убермумия

Давайте признаем: избавиться от Возрождённого попросту невозможно. Вы можете взорвать его атомной бомбой, а он всё равно вернётся за вами из царства мёртвых. Вы можете заманить его в пасть Пожирателя, но *возможно,* что он вернётся за вами даже оттуда.

Но если к этому моменту вы начинаете задаваться вопросом, как сохранить игровой баланс, искренне просим вас не беспокоиться. От мумий нельзя - или очень сложно - избавиться *навсегда*, однако у них хватает своих проблем. Их можно ослабить. Их можно остановить или задержать. Что ещё важнее, для восстановления Корпуса они вынуждены расходовать Ба - те самые драгоценные силы, которые необходимы им для возвращения в мир людей. При должной сноровке Рассказчик может практически запереть мумию в мире теней, заставляя её спасаться от Увядания вместо того, чтобы восстанавливать *хат*.

В сущности, Рассказчик может и вовсе отказаться от отыгрыша приключений в Дуате, заявив, что после гибели в материальном мире персонаж отбывает в

загадочный мир теней, где он проведёт ближайшие несколько веков. *Как минимум* вы можете вывести персонажа из игры до конца истории.

И наконец, не забывайте, что многие из Возрождённых считают вечную жизнь проклятием. Они тяготятся бесконечной войной, в которую их втянул Гор. Некоторые из них сами с радостью принимают смерть - и существуют те, кто пытается обратить Ритуал возрождения вспять.